



**Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah
Akhlaq Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode
Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas VII MTs Al Ikhlas Bah Jambi
Kabupaten Simalungun**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat Untuk Mencapai
Gelara Sarjana Pendidikan Agama Islam (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah*

Oleh :

Ulfa Suci Anggraini
NIM : 31133307

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

2017



**Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah
Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode
Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas VII MTs Al Ikhlas Bah Jambi
Kabupaten Simalungun**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (SI)
Dalam Ilmu Tarbiyah*

Oleh:

Ulfa Suci Anggraini
NIM : 31.13.3.307

PEMBIMBING SKRIPSI I

Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag
NIP. 196909071994 03 1 004

PEMBIMBING SKRIPSI II

Drs. H. Miswar Rangkuti, MA
NIP. 196505072006041001

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

2017



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Williém Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

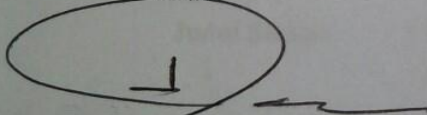
Skripsi ini yang berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU PERMAINAN DENGAN METODE *CROSSWORD PUZZLE* PADA SISWA KELAS VII MTs AL IKHLAS BAH JAMBI KABUPATEN SIMALUNGUN”** yang disusun oleh **ULFA SUCI ANGGRAINI** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

**10 November 2017 M
20 Safar 1439 H**

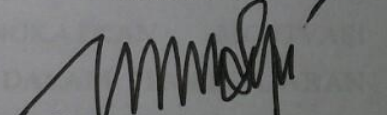
Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

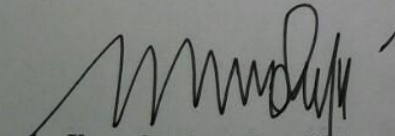
Ketua

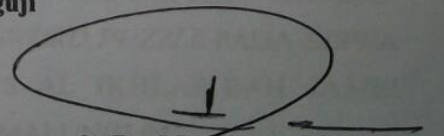

Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 19671212 199403 1 004

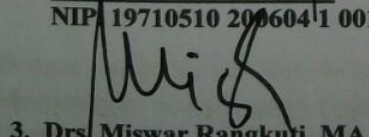
Sekretaris


Ihsan Satria Azhar, MA
NIP. 19710510 200604 1 001

Anggota Penguji


1. **Ihsan Satria Azhar, MA**
NIP. 19710510 200604 1 001

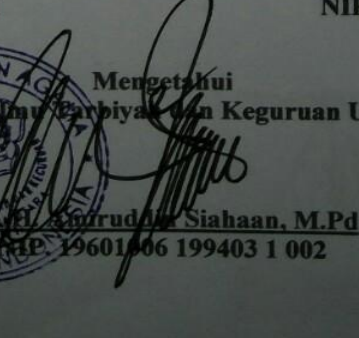

2. **Dr. Mardianto, M.Pd**
NIP. 19671212 199403 1 004


3. **Drs. Miswar Rangkuti, MA**
NIP. 19650507 200604 1 001


4. **Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag**
NIP. 19690907 199403 1 004

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**




Nurud Din Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

Nomor : Istimewa

Medan, Mei 2017

Lampiran : -

Kepada Yth :

Perihal : Skripsi Ulfa Suci Anggraini

Bapak Dekan Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sumatera Utara

Di

Medan

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Ulfa Suci Anggraini

NIM : 31133307

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
AKIDAH AKHLAK MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA KARTU PERMAINAN DENGAN
METODE *CROSSWORD PUZZLE* PADA SISWA
KELAS VII MTS AL IKHLAS BAH JAMBI
KABUPATEN SIMALUNGUN.

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan Sidang Munaqasyah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

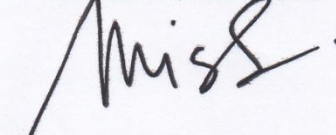
Wassalamu'alaikum wr.wb

PEMBIMBING SKRIPSI I



Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag
NIP. 196909071994 03 1 004

PEMBIMBING SKRIPSI II



Drs. Miswar Rangkuti, MA
NIP. 196505072006041001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : **Ulfa Suci Anggraini**

NIM : **31133307**

Jur/Program Studi : **PAI/ Tarbiyah S-1**

Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode *Crossword Puzzle* Pada Siswa Kelas VII MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun.**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh institut batal saya terima.

Medan, Mei 2017

~~Yang~~ membuat pernyataan




Ulfa Suci Anggraini
NIM. 31133307

ABSTRAK



Nama : Ulfa Suci Anggraini
NIM : 31133307
Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Pembimbing I : Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag
Pembimbing II : Drs. H. Miswar Rangkuti, M.A
Judul : Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode *Crossword Puzzle* Pada Siswa Kelas VII MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Media Kartu Permainan dengan Metode *Crossword Puzzle*

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Motivasi belajar siswa sebelum diterapkan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak, (2) Motivasi belajar siswa setelah menerapkan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*, (3) Untuk mengetahui penerapan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui motivasi belajar siswa peneliti menggunakan lembar aktivitas belajar siswa, soal-soal pre test dan post test dalam bentuk Essay Test yang diberikan kepada masing-masing siswa. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah kelas VII A MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun yang terdiri dari 33 siswa.

Berdasarkan hasil tes awal sebelum diberikan tindakan menunjukkan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 18%. Ketika pelaksanaan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna, siswa terlihat semangat belajar, aktif dan antusias dalam memahami materi Asmaul Husna yang disampaikan, karena dalam proses pelaksanaan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* siswa dituntut aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru melalui media kartu permainan. Setelah diberikan tindakan pengajaran dengan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* diperoleh persentase ketuntasan belajar 60 %. Sedangkan setelah dilakukan perbaikan dari siklus I pada siklus II diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 88%. Sehingga diperoleh peningkatan motivasi belajar yang terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi Asmaul Husna dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VII A Mts Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun.

Diketahui Oleh
Pembimbing I

Drs. Miswar Rangkuti, M.A
NIP : 196505072006041001

Kata Pengantar

بسم الله الرحمن الرحيم

Segala puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan nikmat yang tak terhitung, rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta shalawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW, selaku panutan yang memberi risalah yang baik bagi umat islam.

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode *Crossword Puzzle* Pada Siswa Kelas VII MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun” merupakan sebuah karya ilmiah yang disusun penulis untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Skripsi ini khusus penulis mempersembahkan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, yakni Edi Suyono dan Suwarni yang telah bersusah payah membesarkan, merawat, memberikan kasih sayang, do’a yang tulus, semangat dan motivasi sehingga penulis dapat mencapai pendidikan yang baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang secara langsung atau tidak langsung memberikan kontribusi.

1. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
2. Ibu Dr. Asnil Aidah Ritonga, MA. Selaku Ketua Jurusan PAI, yang telah memberikan arahan kepada penulis dalam perkuliahan.

3. Bapak Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag. Selaku Pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. H. Miswar Rangkuti, MA. Selaku Pembimbing Skripsi II yang juga telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh civitas akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Bapak Widodo, S.Pd. selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan kesempatan kepada penulis melakukan penelitian, serta guru dan staf MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun.
7. Ibu Dra. Hj. Siti Aisyah Lubis, S.Ag, selaku Guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun yang telah memudahkan penulis dalam melakukan penelitian.
8. Atok Suparman dan Nenek Sutiyah yang selalu memberikan dukungan, semangat dan menghadirkan penulis dalam do'anya.
9. Kakek Sidik dan Nenek Sulastri yang selalu memberikan semangat dan menghadirkan penulis dalam do'anya.
10. Abang dan kedua adikku tersayang, yakni Eriansyah, Udzri Syamaidzar dan Ummi Nabilah yang telah memberikan motivasi, dukungan, doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat penulis, Ayu Wandira Nst S.Pd, Shindy Putri Naspita S.Pd, Rina Rizki S.Pd, Nanda Arlina Siregar S.Pd, Ade Irma Yanti S.Pd, dan seluruh

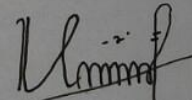
teman-teman PAI-9 yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

12. Seluruh teman-teman penulis, Indria Parlaungan Batubara, Rasyidah Wahyuni, Himayati Yusni Saragih, Salsabilah Nur Fadillah yang telah memberikan dukungan setiap harinya kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh sebab itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan.

Penulis juga sangat berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak, terutama bagi pihak-pihak yang memiliki peran dalam dunia pendidikan.

Medan, Mei 2017
Penulis,



Ulfa Suci Anggraini
NIM : 31133307

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Perumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORITIS	11
A. Kerangka Teori	11
B. Penelitian Yang Relevan	37
C. Kerangka Berpikir	39
D. Hipotesis Tindakan	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	41
B. Subjek Penelitian	45
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	45
D. Perosedur Observasi	45
E. Teknik Pengumpul Data	49
F. Tekhnik Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	56
A. Deskripsi Madrasah	56

B. Hasil Penelitian	59
C. Pembahasan	84
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara mengenai masalah pendidikan agama di masa sekarang ini di rasakan sangat perlu di perhatikan dengan seksama, apalagi sekarang ini kita berada di zaman era globalisasi yang kesemuanya di atur secara modrenisasi baik dalam jangka waktu panjang maupun waktu yang pendek. Di masa reformasi ini bangsa Indonesia berupaya meningkatkan pembangunan di segala bidang fisik maupun spiritual, di antaranya adalah pembangunan sumber daya manusia yang baik yang berkualitas dan siap pakai, yang akan mampu menjawab persoalan bangsa saat ini. Peningkatan sumber daya manusia akan di hasilkan sistem pendidikan yang baik pula. Sesuai dengan pendidikan nasional yaitu “ mencerdaskan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Untuk meningkatkan sumber daya manusia di perlukan media pendidikan antara lain pendidikan formal. Pendidikan diperoleh melalui lembaga pendidikan seperti sekolah atau madrasah. Sekolah merupakan tempat bagi siswa atau didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan.

Selain lembaga sekolah dan madrasah sebagai pendidikan formal ada juga media non formal seperti lingkungan keluarga juga memiliki peran penting didalam mewujudkan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas serta siap pakai. Antara pendidikan formal dan non formal memiliki hubungan yang relevan karena pendidikan formal tidak akan berjalan baik tanpa pendidikan non formal dan sebaliknya untuk menghasilkan generasi yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan di Indonesia saat ini di hadapkan pada masalah yang sulit yaitu mutu pendidikan yang masih sangat rendah. Salah satu masalah yang di hadapi adalah lemahnya proses pembelajaran, anak kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas di arahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa di tuntut untuk memahami informasi yang di ingatnya akibatnya ketika anak didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi.

Pada hakikatnya pendidikan adalah kegiatan mendidik, mengajar dan melatih anak sebagai usaha mentransformasikan nilai-nilai yang baik. Dalam melaksanakan hal tersebut pendidikan mengandung berbagai elemen sebagai satu perpaduan. Adapun elemen pendidikan yaitu; dasar dan tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik/anak didik, lingkungan/*millew*, kurikulum/materi pendidikan, metode, lembaga pendidikan, dan evaluasi.¹

Pendidikan Agama Islam dilaksanakan untuk mengembangkan potensi keimanan dan ketaqwa'an kepada Allah Swt, serta akhlak mulia. Pendidikan

¹Usiono (2012), *Aliran-aliran Filsafat Pendidikan*, Medan : Perdana Publishing. hal. 81

Agama Islam merupakan bidang studi yang mengajarkan tentang keyakinan, ibadah dan kajian keagamaan yang menuntut peserta didik untuk selalu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan tersebut menggambarkan akan kesadaran tentang pentingnya pendidikan yang memberikan kepedulian pada pembentukan manusia yang beriman dan bertaqwa serta berakhlak mulia kesadaran tersebut didasarkan pada keyakinan.

Dengan demikian, strategi pembelajaran pengembangan ilmu harus mengintensifkan dan mengekstensifkan belajar atau pendidikan itu sendiri, dengan berbagai sarana dan prasarannya. Sebab dalam islam pendidikan dan belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim baik itu laki-laki, perempuan, tua, dan yang masih muda.

Nilai hasil belajar adalah salah satu indikator yang bisa di gunakan untuk mengukur keberhasilan belajar seseorang dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik². Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian nilai hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan luar. Faktor internal terkait dengan disiplin respon dan motivasi siswa, sementara faktor eksternal adalah lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreatifitas pemilihan media belajar oleh pendidik serta metode pembelajaran, faktor faktor tersebut mempengaruhi satu sama lain dan merupakan satu kesatuan yang mendasari hasil belajar siswa.

Dari semua faktor yang ada, metode pembelajaran *crossword puzzle* yang di pilih oleh seorang pendidik menjadi sumber dan berkaitan dengan faktor yang lain, pemilihan pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang

²Nana Sudjana (2005), *Penilaian Belajar Matematika*, Bandung : Remaja Rosdakarya, hal. 22.

menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreatifitas. Suasana belajar yang menyenangkan akan membawa dampak pada motivasi belajar dan disiplin yang meningkat motivasi yang tinggi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang terbaik dan sangat memuaskan.

Guru bertanggung jawab melihat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas guna membantu proses perkembangan siswa, seorang guru haruslah menjalankan tugas dan kewajibannya dengan ikhlas berdasarkan panggilan hati nurani, karena kepadanya lebih banyak dituntut pengabdian dan pengorbanan sebagai tuntutan pekerjaan atau profesi. Keberhasilan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah guru yang melaksanakan tugas profesionalnya yang di tuntutan kemampuan lainnya yaitu menciptakan atau menyediakan kondisi belajar yang kondusif dan menyenangkan yang memungkinkan kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan baik sesuai perencanaan dan mencapai tujuan yang di kehendaki.³ Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada tingkat dasar yang memuat beberapa aspek diantaranya, aspek Alqur'an hadis, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kependidikan Islam. Untuk menuju kearah yang efisien dalam mengelola pendidikan, kegiatan belajar mengajar disekolah idealnya harus mengarah pada kemandirian peserta didik dalam belajar.⁴ Dalam mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal diperlukan strategi pembelajaran yang sistematis dan terarah, selama ini pembelajaran yang di pakai kurang memberikan

³Syaiful Sagala (2011), *Administrasi Pendidikan Kontemporer*, Bandung : Alfabeta, hal. 83.

⁴Trianto (2007), *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta : Prestasi Pustaka, hal. 13.

kebebasan pada peserta didik untuk mengembangkan berbagai kecerdasan baiksaya sebagai guru akan mencoba memberikan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* kepada anak didik.

Salah satu upaya yang akan ditawarkan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan berkualitas pengajaran guru tersebut adalah model pembelajaran menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*. Dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif. Belajar pada hakikatnya adalah proses mental dan proses berfikir dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki setiap individu secara optimal. Belajar lebih dari sekedar proses menghafal dan memupuk ilmu pengetahuan, tetapi bagaimana pengetahuan yang diperoleh bermakna untuk siswa melalui keterampilan berfikir.

Teori belajar ini dikembangkan oleh piaget, menurut piaget pengetahuan itu akan bermakna apabila dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa, mulai dari sejak kecil, setiap individu berusaha dan mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui skema yang ada dalam struktur kognitifnya. Skema itu secara terus menerus di perbaharui dan di ubah melalui proses asimilasi dan akomodasi. Dengan demikian, tugas guru adalah mendorong siswa untuk mengembangkan skema yang berbentuk melalui proses asimilasi dan akomodasi tersebut.⁵

Crossword puzzle melibatkan partisipasi anak didik sejak kegiatan pembelajaran. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik, dengan ini

⁵Wina Sanjaya (2010), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana, Cet. VII, hal. 196

para peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat di maksimalkan.

Selain itu *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (*review*) materi materi yang sudah di sampaikan. Peninjau ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang baik dalam aspek kognitif, efektif maupun psikomotorik.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di Madrasah Tsanawiyah Al-Ikhlas Bah Jambi khususnya untuk kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak proses belajar mengajar di kelas masih dilakukan dengan metode konvensional atau menerangkan. Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung banyak siswa yang kurang paham dan mengerti dan ada sebagian juga yang mengantuk serta ngobrol di dalam kelas. Rasa ingin tahu siswa itu tidak ada atau tidak ada kemauan, kemandirian dalam kegiatan pembelajaran pun sedikit sekali terlihat apalagi ketekunan yang dimiliki pun belum nampak. Selain itu hanya ada beberapa siswa yang aktif dikelas, mereka mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan, namun masih banyak siswa yang hanya menjadi pendengar dan tergolong orang yang pasif di kelas. Saat mendapatkan nilai yang tidak memuaskan menjadi hal yang biasa bagi siswa. Siswa tidak termotivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Jika hal ini dibiarkan saja oleh guru dan tidak diupayakan adanya perbaikan maka tujuan kegiatan pembelajaran tersebut tentu tidak akan dapat tercapai dengan maksimal.

Strategi pembelajaran yang akan di pakai dalam permasalahan yang ada maka diambil cara untuk melakukan perbaikan yang sesuai melalui permainan yang menggunakan penggunaan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterampilan sebagai suatu dasar yang wajib dimiliki oleh peserta didik dan dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir anak yang baik dan akan termotivasi untuk belajar⁶. Sehingga di duga efektif digunakan untuk pembelajaran Akidah Akhlak.

Melihat pernyataan ini dapat dikatakan bahwa persoalan di atas penulis tertarik untuk meneliti dan menguji sejauh mana motivasi para peserta didik dalam pembelajaran dikelas.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode *Crossword Puzzle* Pada Siswa Kelas VII Mts Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, selanjutnya dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Lemahnya proses pembelajaran sehingga siswa kurang di motivasi untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya.

⁶ Haidar & Salim (2014), *Strategi Pembelajaran*, Medan : Perdana Publishing, hal. 118.

2. Aktivitas belajar siswa kurang bermakna terlihat dari kesulitan dalam menanggapi pelajaran di dalam kelas.
3. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi.
4. Guru kurang optimal dalam penggunaan alat peraga.
5. Hasil belajar Akidah Akhlak masih terdapat tidak memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
6. Siswa tidak serius belajar, rasa ingin tahu tidak ada, kemandirian dan ketekunan dalam proses pembelajaran terlihat sedikit sekali.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebelum menerapkan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*?
2. Bagaimana motivasi belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak setelah menerapkan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*?
3. Apakah penerapan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Akidah Akhlak?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebelum menerapkan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sesudah menerapkan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*
3. Untuk mengetahui penerapan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi sekolah : sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak
2. Bagi kepala sekolah : sebagai bahan masukan dalam rangka mengembangkan kreatifitas para guru dalam mengajar siswa
3. Bagi guru : diharapkan kepada guru Akidah Akhlak dapat menerapkan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* sebagai bahan alternative pembelajaran dalam upaya membangkitkan motivasi, rasa ingin tahu dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

4. Bagi peneliti : penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai wahana dalam menerapkan metode ilmiah secara sistematis dan terkontrol serta menemukan dan menghadapi permasalahan permasalahan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar
5. Bagi peneliti lain : sebagai rujukan dan bahan perbandingan untuk penelitian sejenis serta sebagai bahan masukan bagi penulis untuk menambah pengetahuan tentang pengaruh motivasi ke peserta didik terhadap pelajaran Akidah Akhlak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Defenisi Motivasi Belajar

1.1 Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari Bahasa Inggris “*motivation*” yang berarti “dorongan”. Kata kerjanya adalah *to motivate* yang berarti mendorong, menyebabkan dan merangsang. Perkataan motivasi berpangkal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu atau dapat juga dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas– aktivitas tertentu demi mencapai tujuan.

Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya. Kuat lemahnya motivasi belajar turut mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, motivasi belajar perlu diusahakan, terutama yang berasal dari dalam diri dengan cara memikirkan masa depan yang penuh dengan tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita–cita.

Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan itu hanya mungkin muncul dalam diri siswa manakala siswa merasa membutuhkan (*need*).

Siswa yang merasa butuh akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya⁷.

Adapun pendapat para ahli mengenai definisi motivasi, sebagai berikut :

1. Gibs, berpendapat bahwa motivasi adalah suatu konsep yang dilakukan untuk menjelaskan kekuatan tindakan atas atau dalam pribadi seseorang untuk berkeinginan dan perilaku langsung.⁸
2. Sudirman AM, berpendapat bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.⁹
3. Ngalm Purwanto, berpendapat bahwa motivasi adalah pendorong seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan.¹⁰

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan atau upaya menggerakkan seseorang untuk mencapai sesuatu yang diinginkan dengan cara memberi arahan atau semangat.

Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, Dalam kegiatan belajar, motivasi juga dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan, sehingga dapat mencapai tujuan dalam belajar. Dalam

⁷Wina Sanjaya (2011), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Prenada Media, hal. 35.

⁸Syafaruddin dan Nurawati (2011), *Pengelolaan Pendidikan Mengembangkan Keterampilan Manajemen Pendidikan Menuju Sekolah Efektif* , Medan : Perdana Publishing, hal. 141.

⁹Mardianto (2009), *Psikologi Pendidikan*, Bandung :Cita Pustaka Media Perintis, hal. 165.

¹⁰Ngalm Purwanto (2004), *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, hal. 71.

kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar dengan efektif.¹¹

Kedudukan motivasi dalam belajar tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, lebih dari itu dengan motivasi seseorang akan mendapat pertimbangan pertimbangan positif dalam kegiatannya termasuk kegiatan belajar¹². Dalam dunia pendidikan, kedudukan motivasi sangat menentukan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar, salah satu contohnya adalah jika seorang anak sering bolos di jam sekolah, hal ini dikarenakan si anak belum tau apa sebenarnya cita-cita yang akan di capainya, hal inilah yang harus di perhatikan oleh orang tua dan guru disekolah. Guru dan orang tua harus memotivasi anak sehingga ada keinginan dan kemampuan yang di miliki siswa.

1.2 Pengertian Belajar

Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kearah yang lebih baik atau yang kurang baik, direncanakan atau tidak direncanakan. Hal lain yang juga selalu terkait dengan belajar adalah pengalaman, pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya¹³.

¹¹Suyanto dan Asep Djihad (2013), *Bagaimana Menjadi Calon Guru Dan Guru Profesional*, Yogyakarta : Multi Pressindo, hal. 70-71.

¹²Mardianto (2014) , *Psikologi Pendidikan (Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran)*, Medan : Perdana Publishing, hal. 193.

¹³Nana Syaodih Sukmadinata (2009), *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, hal. 155

Adapun pendapat para ahli mengenai definisi belajar, adalah sebagai berikut :

1. Crow and crow and hilgard, crow and crow berpendapat bahwa belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru. Hilgard berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap sesuatu situasi.¹⁴
2. Skinner mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.¹⁵
3. Djamarah berpendapat bahwa belajar adalah aktivitas yang sadar akan tujuan, tujuan dalam belajar adalah terjadinya suatu perubahan dalam individu, dalam arti menuju perkembangan pribadi seutuhnya.¹⁶
4. Khadijah berpendapat bahwa belajar merupakan suatu aktifitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.¹⁷

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang lakukan individu untuk mencari ilmu pengetahuan agar dapat melakukan perubahan tingkah laku menjadi yang lebih baik, hal ini bisa dilakukan melalui latihan atau pengalaman.

Belajar merupakan peristiwa yang terjadi secara sadar dan disengaja, artinya seseorang yang terlibat dalam peristiwa belajar pada akhirnya menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu, sehingga terjadi perubahan pada

¹⁴*Ibid*, hal. 155-156.

¹⁵Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikna (2010), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung :Refika Aditama, hal. 5.

¹⁶Syaiful Bahri Djamarah, Belajar (2002), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rhineka Cipta, hal. 11

¹⁷Khadijah, (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 19.

dirinya sebagai akibat dari kegiatan yang disadari dan yang sengaja dilaksanakannya tersebut.

Didalam Alquran sudah dijelaskan Allah tentang orang yang ditinggikan derajatnya karena ia memiliki ilmu pengetahuan yang terdapat dalam surah Al-Mujadilah ayat 11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu berlapang-lapanglah dalam majelis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “berdirilah kamu” maka berdirilah niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan beberapaderajat. Dan Allah mengetahui dengan apa yang kamu kerjakan.”*

Menurut Quraish Shihab ayat di atas menjelaskan orang yang diberi pengetahuan adalah mereka yang beriman dan menghiasi diri mereka dengan pengetahuan. Ini berarti ayat di atas membagi kaum beriman kepada dua kelompok besar, yang pertama sekedar beriman dan beramal shaleh serta memiliki pengetahuan. Derajat kelompok kedua ini menjadi lebih tinggi, bukan saja karena nilai ilmu yang disandangnya, tetapi juga amal dan pengajarannya kepada pihak lain, baik secara lisan, ataupun tulisan, maupun dengan keteladanan.¹⁸

¹⁸Quraish Shihab, (2002), *Tafsir Misbah Volume 13*, Jakarta: Lentera Hati, hal. 491.

Oleh karena itu orang yang benar-benar mencari ilmu pengetahuan dengan proses belajar maka akan diangkat derajatnya oleh Allah swt., dari hasil belajar yang telah dilakukannya dengan usaha dan berserah diri kepada Allah swt.

Didalam Hadis lain dijelaskan mengenai kewajiban belajar atau menuntut ilmu.

عن أنس رضي الله عنه أن النبي صلى الله عليه وسلم قال :
 أَطْلَبُوا الْعِلْمَ وَلَوْ بِالصَّيْنِ فَإِنَّ طَلَبَ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ
 عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ، إِنَّ الْمَلَائِكَةَ تَتَضَعُ أَجْنِحَتَهَا
 لِطَالِبِ الْعِلْمِ رِضَاءً بِمَا يَطْلُبُ

Artinya :

"Dari Anas bin Malik ia berkata, Rasulullah saw, bersabda: Carilah ilmu walaupun dinegeri Cina. Sesungguhnya mencari ilmu itu wajib atas setiap muslim. Sesungguhnya malaikat meletakkan sayapnya bagi pencari ilmu karena rida dengan apa yang dicari" (HR. Ibnu Abd al-Barr)¹⁹

Dari Hadis di atas mengandung pengertian bahwa carilah ilmu walaupun dinegeri cina maksudnya disini carilah ilmu walaupun jauh dari tempat tinggalmu, sekalipun menderita atau mendapatkan kesulitan didalam mencari ilmu itu harus dilakukan agar orang tersebut mendapatkan ilmu, apa yang kamu kerjakan pasti mendapat balasan dari Allah, walaupun harus pergi jauh mencari ilmu Allah akan menggantikan penderitaan ketika mencari ilmu dengan ilmu yang sangat banyak, mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim, kewajiban itu berlaku bagi laki-laki maupun perempuan, anak-anak maupun orang dewasa dan tidak ada alasan

¹⁹ Abdul Majid Khon (2012), *Hadis Tarbawi : Hadis-Hadis Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, hal. 139.

untuk malas mencari ilmu. Ilmu yang wajib diketahui oleh setiap muslim adalah ilmu-ilmu yang berkaitan dengan tata cara peribadatan kepada Allah swt. Sedangkan ibadah tanpa ilmu akan mengakibatkan kesalahan-kesalahan dan ibadah yang salah tidak akan dapat diterima oleh Allah.

Dapat diambil kesimpulan dari tafsiran bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting sehingga Allah menyuruh manusia untuk pandai membaca agar mampu memahami sehingga terjadilah perubahan dalam diri manusia.

1.3 Pengertian Motivasi Belajar

Dalam pandangan Islam, motivasi belajar sangat berpengaruh besar terhadap minat atau kemauan anak untuk meningkatkan prestasinya. Agama Islam menganjurkan bahwa manusia harus memiliki banyak manfaat bagi orang lain.

Keller memandang motivasi belajar sebagai suatu kecenderungan yang tidak stabil dalam kegiatan pembelajaran, dalam arti motivasi belajar siswa bisa meningkat dan bisa menurun.

Visser dan Keller mengklasifikasikan motivasi belajar menjadi empat variabel, yaitu :

1. Perhatian (*attention*)
2. Relevansi (*relevance*)
3. Keyakinan (*coinfidence*)
4. Kepuasan (*satisfaction*)

Untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa dapat diketahui dari sejauh mana perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran, sejauh mana siswa merasa ada kaitan dan relevansi isi pembelajaran

dengan kebutuhannya. Sehingga seberapa jauh siswa merasa yakin terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran. Serta seberapa jauh siswa merasa puas terhadap kegiatan yang telah dilakukan²⁰.

Motivasi sangat besar pengaruhnya dalam belajar, tidak jarang hasil belajar kurang baik bukan karena kemampuannya yang kurang baik tetapi justru motivasinya yang kurang mendukung yang sering diartikan dengan kalimat sederhana yaitu dorongan. Motivasi sangat banyak menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

1.4 Jenis – Jenis Motivasi Belajar

Pada prinsipnya motivasi terdiri dari dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri tanpa ada paksaan dorongan dari orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa dapat melakukan sesuatu atau belajar.²¹

Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Suyatno & Asep Djihad yang menyatakan bahwa pada hakikatnya, motivasi terbagi menjadi dua yaitu:

²⁰Made Wena (2011), *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (suatu tinjauan konseptual operasional)*, Jakarta : Bumi Aksara, hal. 34.

²¹Pupuh Faturrohman & M. Sobry Ssutikno (2007), *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*, Bandung : Refika Aditama, hal 19.

- a. Motivasi intrinsik, jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri (berdasarkan kemauan sendiri) tanpa ada paksaan ataupun dorongan orang lain.
- b. Motivasi ekstrinsik, jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau dorongan dari orang lain, sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar.

Bagi siswa yang selalu memperhatikan pelajaran yang diberikan, bukan masalah bagi guru karena didalam dirinya sudah ada motivasi, yaitu motivasi intrinsik. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran sendiri memperhatikan penjelasan guru. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi pelajaran yang diberikan. Berbagai gangguan yang disekitarnya kurang dapat mempengaruhi agar dapat memecahkan perhatiannya. Jadi motivasi intrinsik itu timbul sebagai akibat dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan dari orang lain, tetapi atas kemauannya sendiri²².

Lain halnya dengan siswa yang tidak memiliki motivasi di dalam dirinya. Maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Disini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia mau melakukan belajar. Dengan demikian ‘motivasi yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu

²²Moh Uzer Usman (2007), *Menjadi Guru Profesional*, Bandung : Remaja Rosdakarya, hal. 29.

tujuan'', lebih penting artinya dalam dorongan aktivitas / kemauan belajar siswa itu sendiri dari pada dorongan dari luar diri siswa.²³

1.5 Peran Guru Dalam Memotivasi Belajar

Pada dasarnya manusia dilahirkan tanpa mengetahui sesuatu apapun. Namun dibalik ketidak tahuannya itu manusia dibekali dengan potensi seperti potensi beragama, minat, bakat, dan lain-lain. Semua potensi tidak akan berkembang tanpa dibina melalui proses pendidikan. Adapun pendidikan pertama yang diterima seorang anak adalah melalui pendidikan keluarga, kemudian di lanjutkan dengan pendidikan di sekolah. Selanjutnya islam juga menganjurkan untuk menuntut ilmu, karena orang yang memiliki ilmu derajatnya akan tinggi di tengah-tengah masyarakat.

Menurut Veitzal Rivai & Sylviana Murni ada beberapa strategi yang bisa digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut :²⁴

1. Menjelaskan tujuan belajar kepada peserta didik

Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapainya kepada siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya dimulai dari penjelasan guru mengenai tujuan yang akan dicapainya dalam proses pembelajaran. Maka makin jelas

²³Djali (2013), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara, hal 101.

²⁴Veithzal Rivai & Sylviana Murni (2009), *Education Management*, Jakarta : Rajawali Pers, hal 732-733

tujuan yang hendak dicapai, maka makin bisa mendorong munculnya motivasi dalam belajar.

2. Berikan hadiah untuk murid yang berprestasi. Hal ini memajukan semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Disamping itu, murid yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar murid yang berprestasi.

Setiap anak ingin dihargai maka berilah hadiah untuk siswa yang berprestasi, baik prestasi besar maupun prestasi kecil seperti dapat menjawab pertanyaan guru. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Disamping itu siswa yang belum berprestasi akan memiliki motivasi untuk mengejar siswa yang berprestasi. Penghargaan tidak selamanya berupa materi bisa berupa pujian atau nilai pada siswa yang berprestasi.²⁵

3. Saingan / Kompetisi

Guru berusaha mengadakan persaingan diantara muridnya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya. Jadi guru, berusaha membuat persaingan yang sehat diantara siswanya. Tujuannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya atau berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

²⁵Suyanto dan Asep Djihad,*op. cit*, hal. 72.

4. Pujian

Sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk diberikan pujian. Terutama pujian yang bersifat membangun, rasional dan tidak berlebihan.

5. Hukuman

Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa mau mengubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.

6. Membangkitkan dorongan pada anak didik untuk belajar.

Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik.

7. Membentuk kebiasaan belajar yang baik

Kebiasaan belajar yang baik bagi siswa hanya bisa dilakukan jika guru mau menjadi teladan bagi siswanya. Guru lebih dahulu memberikan contoh bagaimana kebiasaan belajar yang baik itu. Selanjutnya guru juga bisa mendorong agar siswa menggunakan waktu luangnya untuk belajar misalnya membaca dan menulis.

8. Membantu kesulitan belajar siswa baik individu ataupun kelompok

Dalam proses pembelajaran, terkadang siswa mengalami proses kesulitan belajar, baik individu atau kelompok. Disini tugas guru adalah membantu siswa mengalami kesulitan belajar.

9. Menggunakan metode yang bervariasi

Penggunaan metode yang variatif sangat penting agar proses pembelajaran tidak membosankan, sehingga termotivasi untuk belajar dengan baik, siswa diajarkan dengan berbagai macam metode dipastikan lebih merasa senang menerima pelajaran.

10. Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Jika tidak, maka tujuan pembelajaran tersebut sukar bahkan tidak akan dicapai. Media pembelajaran bisa dalam bentuk apapun. Cara ini digunakan untuk lebih memudahkan siswa memahami dan menyelesaikan persoalan pembelajaran yang dihadapi.

2. Metode *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle adalah teka teki silang untuk mengisi serangkaian kotak kotak kosong yang didesain sedemikian rupa, permainan *crossword puzzle* merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris)²⁶.

²⁶Rinaldi Munir (2005), *Permainan Crossword Puzzle*, Jakarta : Cipta Karya, hal.

Menurut Zaini dkk, metode *crossword puzzle* menyatakan bahwa teka tekidapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan yang melibatkan partisipasi anak didik sejak kegiatan pembelajaran²⁷. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik, dengan ini para peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat di maksimalkan.

Menurut silberman, permainan *crossword puzzle* adalah mencurahkan gagasan beberapa istilah atau nama-nama kunci yang akanberkaitan dengan pelajaran studinyang telah anda sediakan²⁸.

Selain itu *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (*review*) materi materi yang sudah di sampaikan. Peninjau ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan.Fungsi kegunaan dari teka teki silang itu sendiri yaitu membangun saraf saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan karena di biasakan untuk terus menerusan belajar dengan santai, karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat siswa lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

Crossword puzzle (teka teki silang) yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini di sebabkan karena dengan

²⁷Zaini (2008), *Permainan Crossword Puzzle*, Jakarta : Cipta Karya, hal. 6

²⁸Silberman (2007), *Permainan Crossword Puzzle*, Jakarta : Cipta Karya, hal. 82

menjawab dan mengerjakan bersama, peserta didik akan selalu berlomba untuk menemukan jawabannya.

Mengisi crossword puzzle memang sangat menyenangkan, selain juga bisa bermanfaat sebagai media pembelajaran mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Adapun kegunaan strategi pembelajaran crossword puzzle yaitu :

a. Sebagai alat evaluasi belajar

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sekali sebagai alat evaluasi belajar bagi guru dan siswa. Untuk guru, strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sebagai pengukur untuk sejauh mana guru berhasil atau tidaknya di dalam memberikan materi ajar dan bagi siswa berguna untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahamannya tentang materi ajar yang telah diberikan oleh guru.

b. Sebagai daya ingat

Metode pembelajaran ini dapat berguna untuk membangkitkan kembali daya pikir siswa

c. Media pembelajaran

Metode ini mampu memberikan nuansa yang menarik dalam proses belajar mengajar, karena metode ini dapat di jadikan media pembelajaran alternatif untuk dapat memberikan nuansa pembelajaran yang aktif.

d. Metode ini dapat berfungsi untuk menumbuhkan kembangkan kekreatifitasan seseorang khususnya siswa di dalam proses belajar mengajar.

Langkah-langkah penerapan metode *crossword puzzle* adalah :

- a) Guru memberikan pengantar tentang materi yang akan diajarkan
- b) Guru memberikan penjelasan materi tentang asmaul husna
- c) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 4 siswa
- d) Siswa diberi media kartu yang berisi gambar atau soal teka-teki silang untuk dijawab bersama dengan kelompoknya diberi waktu 15 menit untuk menjawab
- e) Salah satu siswa dari masing-masing kelompok maju kedepan untuk menjawab teka teki silang yang telah dipersiapkan di papan tulis
- f) Guru membahas jawaban teka-teki silang bersama dengan siswa
- g) Guru memberikan *reward* berupa hadiah, pujian, maupun nilai kepada kelompok yang paling banyak mengisi kotak teka teki silang dengan benar.
- h) Guru memberi kesimpulan dan memberi waktu kepada siswa untuk bertanya.

Kelemahan dari metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran adalah

- 1) Setiap jawaban teka teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab.
- 2) Metode ini hanya bisa dilakukan di akhir pembelajaran untuk melakukan evaluasi mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran.

Kelebihan dari metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran adalah

- 1) Melalui metode *crossword puzzle* siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Karena strategi ini dapat memacu diri siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan dan rasa percaya diri yang tinggi
- 2) Siswa belajar lebih menggali potensi yang ada pada dirinya, selain itu siswa juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- 3) Metode ini mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi, baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dengan siswa sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja.
- 4) Metode ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa
- 5) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

3. Media Pembelajaran Kartu Permainan

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau

pengantar. Istilah ini merujuk pada siapa yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Namun ada pula pendapat lain tentang definisi media. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang dipergunakan oleh guru untuk menerangkan materi pelajaran sehingga dengan media tersebut dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan meningkatkan daya serap siswa. Perkembangan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Media kartu permainan adalah suatu media yang digunakan untuk proses belajar mengajar berupa pesan tertulis atau gambar. Kartu merupakan media yang berbasis visual. Pada penelitian ini media kartu yang dimaksud adalah kartu kecil yang berisi soal atau gambar yang mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang di pelajari. Kartu pembelajaran biasa terbuat dari 5 x 7 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Media kartu ini dapat dibuat dari kertas manila, karton, hvs, dan lainnya.

Kelebihan dari media kartu ini adalah

- a. Bahannya mudah dan murah diperoleh
- b. Siswa dapat langsung menggunakannya
- c. Dapat menarik perhatian siswa
- d. Metode mengajar akan lebih bervariasi

Kekurangan dari media kartu ini adalah

- a. Tidak dapat menampilkan benda atau objek yang terlalu besar
- b. Ukurannya terlalu kecil untuk ditampilkan secara klasikal
- c. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya karena harus di buat satu persatu.

4. Uraian Materi

a. Pengertian Akidah Akhlak

Dalam Islam, di samping pendidikan islam siswa harus menerima pendidikan Akidah Akhlak yang merupakan bagian dari pendidikan Islam.

Aqidah Akhlak merupakan suatu pelajaran pada jenjang pendidikan dasar yang membahas ajaran agama islam dalam segi aqidah dan akhlak. Mata pelajaran aqidah akhlak merupakan bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang memberikan bimbingan kepada siswa agar memahami, menghayati, menyakini kebenaran agama islam serta bersedia mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Akidah akhlak merupakan sesuatu yang dipercayai dan diyakini kebenarannya oleh hati manusia, sesuai ajaran Islam dengan berpedoman kepada Al quran dan hadist²⁹. Menurut buku Ritonga kata akhlak diambil dari bahasa Arab dengan kosa kata “*Al-Khulq*” yang berarti kejadian budi pekerti dan tabiat dasar yang ada pada manusia³⁰. Akidah adalah keyakinan yang penuh yang diberikan dalam hati, diucapkan oleh lidah dan diwujudkan dengan amal perbuatan³¹

²⁹Thoyib Syahputra (2004), *Akidah Akhlak*, Semarang : Karya Toha Putra, hal. 4.

³⁰Rahman Ritonga (2005), *Akhlak*, Surabaya : Amelia, hal. 1.

³¹Syafaruddin (2008), *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Hijri Pustaka Utama, hal.

Akidah akhlak adalah suatu bidang studi yang mengajarkan dan membimbing siswa untuk dapat mengetahui, memahami dan meyakini akidah Islam serta dapat membentuk dan mengamalkan tingkah laku yang baik yang sesuai dengan ajaran Islam. Jadi akidah akhlak merupakan bidang yang mengajarkan dan membimbing siswa dalam suatu rangkaian upaya pengalihan pengetahuan dan penanaman nilai dalam bentuk kepribadian berdasarkan nilai-nilai ketuhanan.

Pembelajaran akidah akhlak adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk dapat menyiapkan peserta didik agar beriman terhadap ke-Esaan Allah Swt, yang berupa pendidikan yang mengajarkan keimanan, masalah ke-Islaman, kepatuhan dan ketaatan dalam menjalankan syariat Islam menurut ajaran agama, sehingga akan terbentuk pribadi muslim yang sempurna iman dan islam.

b. Fungsi Pembelajaran Akidah Akhlak

Ada beberapa fungsi pembelajaran akidah akhlak pada anak. Maka pelajaran akidah akhlak berfungsi sebagai :

1. Pengembangan yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah Swt yang telah ditanamkan di lingkungan keluarga.
2. Perbaikan yaitu memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam keyakinan, pemahaman dan pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan pengembangan keimanan yang dilakukan di madrasah di jalankan melalui proses yang sistematis dalam kerangka ilmu pengetahuan.

3. Pencegahan yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungan atau dari budaya lain yang dapat membahayakan diri siswa dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.³²
4. Pengajaran, yaitu menyampaikan ilmu pengetahuan tentang keimanan akhlak.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak

Ruang lingkup pembelajaran Akidah Akhlak Zaki Mubarak Latif mengutip pendapat dari Hasan Al Bana menunjukkan empat bidang yang berkaitan dengan lingkup pembahasan mengenai akidah yaitu :

1. *Ilahiyat*

Ilahiyat pembahasan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Allah (Tuhan) seperti wujud Allah Swt, Asma Allah, sifat-sifat yang wajib ada pada Allah dan lain-lain

2. *Nubuwwat*

Nubuwwat yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Rasul-Rasul Allah, termasuk kitab suci, mu'jizat, dan lain-lain

3. *Ruhaniyyat*

Ruhaniyyat yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan roh atau metafisik, seperti malaikat, jin, setan, roh, dan lain-lain

4. *Sam'iyat*

³²Departemen Agama RI (1998), Pedoman Pembelajaran Akidah Akhlak, Badan Penelitian Dan Pengembangan Agama, Pusat Penelitian Dan Pengembangan Anak, Kerjasama Pemerintah RI Dengan UNICEF Pelita VI, hal. 1

Sam'iyat pembahasan tentang segala sesuatu yang hanya bisa diketahui melalui sam'i (dalil naqli : Al-quran dan As Sunah seperti surga, neraka, alam barzah, akhirat, kiamat, dan lain-lain).³³

d. Materi Asmaul Husna

Dalam agama Islam Asmaul Husna adalah nama-nama Allah yang indah dan baik. Asma berarti nama dan husna berarti yang baik atau yang indah, jadi asmaul husna adalah nama nama milik Allah yang baik lagi indah.

Sejak dulu para ulama telah banyak membahas dan menafsirkan nama-nama ini, karena nama-nama Allah adalah alamat kepada dzat yang mesti kita ibadahi dengan sebenarnya. Meskipun timbul perbedaan pendapat tentang arti, makna dan penafsirannya akan tetapi yang jelas adalah kita tidak boleh musyrik dalam mempergunakan atau menyebut nama-nama Allah. Selain perbedaan dalam mengartikan dan menafsirkan suatu nama terdapat pula perbedaan jumlah nama, ada yang menyebut 99, 100, 200, bahkan 1.000 bahkan 4.000 nama, namun menurut mereka yang terpenting adalah hakikat Dzat Allah yang harus dipahami dan dimengerti oleh orang-orang yang beriman seperti Nabi Muhammad Saw.

Asmaul Husna secara harfiah adalah nama-nama, sebutan, gelar Allah yang baik dan agung sesuai dengan sifat-sifatNya. Nama-nama Allah yang agung dan mulia itu merupakan suatu kesatuan yang menyatu dalam kebesaran dan kebebasan milik Allah.

³³Zaki Mubarak Latif, dkk (2001), *Akidah Islam*, Yogyakarta :UII Press, hal 29

Allah mempunyai Asmaul Husna maksudnya Allah memiliki nama-nama yang Agung (bagus). Allah mempunyai 99 nama yang terkenal dengan sebutan Asmaul Husna

No.	Nama	Arab	Indonesia
	Allah	الله	Allah
1	Ar Rahman	الرحمن	Yang Maha Pengasih
2	Ar Rahiim	الرحيم	Yang Maha Penyayang
3	Al Malik	الملك	Yang Maha Merajai (bisa di artikan Raja dari semua Raja)
4	Al Quddus	القدوس	Yang Maha Suci
5	As Salaam	السلام	Yang Maha Memberi Kesejahteraan
6	Al Mu`min	المؤمن	Yang Maha Memberi Keamanan
7	Al Muhaimin	المهيمن	Yang Maha Mengatur
8	Al `Aziiz	العزیز	Yang Maha Perkasa
9	Al Jabbar	الجبار	Yang Memiliki Mutlak Kegagahan
10	Al Mutakabbir	المتكبر	Yang Maha Megah, Yang Memiliki Kebesaran
11	Al Khaliq	الخالق	Yang Maha Pencipta
12	Al Baari`	البارئ	Yang Maha Melepaskan (Membuat, Membentuk, Menyeimbangkan)
13	Al Mushawwir	المصور	Yang Maha Membentuk Rupa (makhluknya)
14	Al Ghaffaar	الغفار	Yang Maha Pengampun
15	Al Qahhaar	القهار	Yang Maha Memaksa
16	Al Wahhaab	الوهاب	Yang Maha Pemberi Karunia
17	Ar Razzaaq	الرزاق	Yang Maha Pemberi Rezeki
18	Al Fattaah	الفتاح	Yang Maha Pembuka Rahmat

19	Al `Aliim	العليم	Yang Maha Mengetahui (Memiliki Ilmu)
20	Al Qaabidh	القابض	Yang Maha Menyempitkan (makhluknya)
21	Al Baasith	الباسط	Yang Maha Melapangkan (makhluknya)
22	Al Khaafidh	الخافض	Yang Maha Merendahkan (makhluknya)
23	Ar Raafi`	الرافع	Yang Maha Meninggikan (makhluknya)
24	Al Mu`izz	المعز	Yang Maha Memuliakan (makhluknya)
25	Al Mudzil	المذل	Yang Maha Menghinakan (makhluknya)
26	Al Samii`	السميع	Yang Maha Mendengar
27	Al Bashiir	البصير	Yang Maha Melihat
28	Al Hakam	الحكم	Yang Maha Menetapkan
29	Al `Adl	العدل	Yang Maha Adil
30	Al Lathiif	اللطيف	Yang Maha Lembut
31	Al Khabiir	الخبير	Yang Maha Mengenal
32	Al Haliim	الحليم	Yang Maha Penyantun
33	Al `Azhiim	العظيم	Yang Maha Agung
34	Al Ghafuur	الغفور	Yang Maha Memberi Pengampunan
35	As Syakuur	الشكور	Yang Maha Pembalas Budi (Menghargai)
36	Al `Aliy	العلى	Yang Maha Tinggi
37	Al Kabiir	الكبير	Yang Maha Besar
38	Al Hafizh	الحفيظ	Yang Maha Memelihara
39	Al Muqiit	المقيت	Yang Maha Pemberi Kecukupan
40	Al Hasiib	الحسيب	Yang Maha Membuat Perhitungan
41	Al Jaliil	الجليل	Yang Maha Luhur
42	Al Kariim	الكريم	Yang Maha Pemurah
43	Ar Raqiib	الرقيب	Yang Maha Mengawasi
44	Al Mujiib	المجيب	Yang Maha Mengabulkan

45	Al Waasi`	الواسع	Yang Maha Luas
46	Al Hakiim	الحكيم	Yang Maha Maka Bijaksana
47	Al Waduud	الودود	Yang Maha Mengasihi
48	Al Majiid	المجيد	Yang Maha Mulia
49	Al Baa`its	الباعث	Yang Maha Membangkitkan
50	As Syahiid	الشهيد	Yang Maha Menyaksikan
51	Al Haqq	الحق	Yang Maha Benar
52	Al Wakiil	الوكيل	Yang Maha Memelihara
53	Al Qawiyyu	القوى	Yang Maha Kuat
54	Al Matiin	المتين	Yang Maha Kokoh
55	Al Waliyy	الولى	Yang Maha Melindungi
56	Al Hamiid	الحميد	Yang Maha Terpuji
57	Al Muhshii	المحصى	Yang Maha Mengalkulasi (Menghitung Segala Sesuatu)
58	Al Mubdi`	المبدئ	Yang Maha Memulai
59	Al Mu`iid	المعيد	Yang Maha Mengembalikan Kehidupan
60	Al Muhyii	المحيى	Yang Maha Menghidupkan
61	Al Mumiitu	المميت	Yang Maha Mematikan
62	Al Hayyu	الحي	Yang Maha Hidup
63	Al Qayyuum	القيوم	Yang Maha Mandiri
64	Al Waajid	الواجد	Yang Maha Penemu
65	Al Maajid	الماجد	Yang Maha Mulia
66	Al Wahid	الواحد	Yang Maha Tunggal
67	Al Ahad	الاحد	Yang Maha Esa
68	As Shamad	الصمد	Yang Maha Dibutuhkan, Tempat Meminta
69	Al Qaadir	القادر	Yang Maha Menentukan, Maha Menyeimbangkan

70	Al Muqtadir	المقتدر	Yang Maha Berkuasa
71	Al Muqaddim	المقدم	Yang Maha Mendahulukan
72	Al Mu`akkhir	المؤخر	Yang Maha Mengakhirkan
73	Al Awwal	الأول	Yang Maha Awal
74	Al Aakhir	الأخر	Yang Maha Akhir
75	Az Zhaahir	الظاهر	Yang Maha Nyata
76	Al Baathin	الباطن	Yang Maha Ghaib
77	Al Waali	الوالي	Yang Maha Memerintah
78	Al Muta`alii	المتعالي	Yang Maha Tinggi
79	Al Barru	البر	Yang Maha Penderma (Maha Pemberi Kebajikan)
80	At Tawwaab	التواب	Yang Maha Penerima Tobat
81	Al Muntaqim	المنتقم	Yang Maha Pemberi Balasan
82	Al Afuww	العفو	Yang Maha Pemaaf
83	Ar Ra`uuf	الرؤوف	Yang Maha Pengasuh
84	Malikul Mulk	مالك الملك	Yang Maha Penguasa Kerajaan (Semesta)
85	Dzul Jalaali Wal Ikraam	ذو الجلال و الإكرام	Yang Maha Pemilik Kebesaran dan Kemuliaan
86	Al Muqsith	المقسط	Yang Maha Pemberi Keadilan
87	Al Jamii`	الجامع	Yang Maha Mengumpulkan
88	Al Ghaniyy	الغنى	Yang Maha Kaya
89	Al Mughnii	المغنى	Yang Maha Pemberi Kekayaan
90	Al Maani	المانع	Yang Maha Mencegah
91	Ad Dhaar	الضار	Yang Maha Penimpa Kemudharatan
92	An Nafii`	النافع	Yang Maha Memberi Manfaat
93	An Nuur	النور	Yang Maha Bercahaya (Menerangi, Memberi Cahaya)
94	Al Haadii	الهادئ	Yang Maha Pemberi Petunjuk

95	Al Badii'	البدیع	Yang Maha Pencipta Yang Tiada Bandingannya
96	Al Baaqii	الباقی	Yang Maha Kekal
97	Al Waarits	الوارث	Yang Maha Pewaris
98	Ar Rasyiid	الرشید	Yang Maha Pandai
99	As Shabuur	الصبور	Yang Maha Sabar

B. Penelitian Yang Relevan

Untuk mencapai suatu hasil penelitian ilmiah di harapkan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini dapat menjawab secara konprehensif semua permasalahan yang ada. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi duplikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang sudah di teliti oleh pihak lain dengan permasalahan yang sama. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Karya Ami Fatwayani dengan jurusan geografidengan judul “ Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Geografi Dasar Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Milonggo Kabupaten Jepara “ hasil yang di dapat dimana peningkatan pemahaman siswa yang tidak menggunakan crossword puzzle di kelas XI IPS Ma Mathalibul Huda Milonggo kabupaten jepara dengan menggunakan uji hipotesis di dapat nilai untuk pre test sebesar 20,70 sementara untuk posttest 60,30. Sementara nilai signifikansi diperoleh 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,005, artinya terdapat perbedaan antara pretest dan posttest. Dalam hal ini terdapat perbedaan

pemahaman siswa sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran menggunakan metode *crossword puzzle* di kelas XI IPS Ma Mathalibul Huda Milonggo Kabupaten Jepara dengan menggunakan uji mann whitney di dapat nilai sebesar 20,56 sementara untuk nilai posttest 60,44 sementara nilai signifikansi diperoleh 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,005 artinya terdapat perbedaan antara pretest dan posttest. Dalam hal ini terdapat perbedaan dalam pembelajaran yang menggunakan *crossword puzzle* . perbedaan pemahaman siswa yang menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* dapat dilihat dari hasil rata rata peningkatan hasil belajar. Kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* sebesar 0,4375 dan untuk kelas lain yang menggunakan *crossword puzzle* sebesar 0,5758. Sementara pengujian dengan dilakukan uji test didapat nilai signifikansi sebesar 0,00 atau lebih kecil dari 0,05, ini artinya terdapat perbedaan rata rata pemahaman siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*.

2. Karya Maya Aprilia Rosanti dengan judul Keefektifan Strategi *Crossword puzzle* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Awan dan Cuaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Pegirikan 03 Kabupaten Tegal. penelitian ini adalah tindakan kelas yang dilakukan melalui 3 siklus. Yang pertama akan dilakukan tahapan – tahapan yang di mulai, Dengan setiap siklus tahapannya adalah perencanaan, tindakan, observasi di kelas dan di dokumentasi hasil tindakan yang dilakukan

maupun data tentang gambaran, dengan penelitian tindakan ini akan diketahui peningkatan atau penurunan setelah tindakan kelas dilakukan persiklus. Tingkat ketuntasan belajar siswa ada 16 siswa atau 41,67 % naik menjadi 19 siswa atau 52,77% meningkat lagi pada siklus II menjadi 25 siswa atau 66,67% dan di akhir siklus III menjadi 31 siswa atau 86,21% ini berarti metode *crossword puzzle* yang digunakan berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa¹⁰.

3. Karya Fidiana Astuti dengan judul Pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) terhadap minat belajar siswa kelas V SD tumulus mejobo kudas, hasil pengujian hipotesis dilakukan setelah di ketahui bahwa soal angket memenuhi kriteria dari hasil pengujian normalitas melalui bantuan SPSS 16,0 di ketahui signitifikasi adalah sebesar 0,200 untuk data pretest sedangkan pada data posttest juga di dapatkan nilai signitifikasi sebesar 0,200 . kedua nilai signitifikasi ini barada diatas 0,05, sehingga dapat di simpulkan bahwa data pre test dan posttest angket minat belajar anak berdistribusi normal pada tingkat kepercayaan, hasil analisis uji yang diterapkan dalam strategi pembelajaran crossword puzzle diperoleh nilai yang di konsultasikan $t_{0,05;22}$ maka diketahui t hitung $< -t$ table = $-3,488 < -1,717$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima¹¹.

C. Kerangka Berfikir

Akidah Akhlak adalah sesuatu yang di percayai dan di yakini kebenarannya oleh hati manusia, sesuai ajaran islam dengan berpedoman kepada Al Qur'an. Akidah adalah hal – hal asai dan mendasar dalam islam

yang berkenaan dengan keyakinan yang terletak di hati. Dengan adanya pelajaran Akidah Akhlak di harapkan peserta didik memiliki akhlak yang mulia.

Belajar adalah perkembangan manusia kearah yang lebih baik melalui pengalaman yang di dapat semasa pembelajaran dengan usaha – usahanya sendiri. Keberhasilannya dalam belajar di nilai dari tercapai atau tidak nya tingkat criteria ketuntasan minimal masing masing sekolah. Umumnya penyebab rendahnya hasil belajar siswa di karenakan siswa kurang berminat dengan materi yang di sampaikan oleh guru di dalam kelas, biasanya ini di karenakan guru menggunakan model pembelajaran yang monoton atau kurang menarik sehingga siswa menjadi bosan.

Strategi penggunaan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* yang di gunakan guru dalam pembelajaran akidah akhlak merupakan salah satu strategi dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penerapan strategi ini siswa akan terlatih belajar dengan teman kelompok dan termotivasi dalam menulis pertanyaan–pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang ada.

D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dalam tindakan ini adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran melalui kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dapat di jadikan alternative untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi penggunaan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* tahun pelajaran 2016/2017 .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan (*action research*). Sesuatu tindakan yang secara khusus diamati terus-menerus, dilihat plus-minusnya, kemudian diadakan pengubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat.³⁴ Hal ini sesuai dengan yang dilakukan oleh peneliti. Secara ringkas tujuan utama penelitian tindakan. Penelitian tindakan menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.³⁵

Penelitian ini dilakukan bermaksud untuk mengungkapkan suatu upaya memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran penggunaan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII Madrasah Tsanawiyah Bah Jambi Kabupaten Simalungun, maka penggunaan pendekatan atau metode penelitian tindakan kelas di pandang relevan dalam penelitian ini.

Beberapa keunikan dari Penelitian Tindakan Kelas, diantaranya sebagai berikut :

³⁴Suharsimi Arikuntodkk (2007), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara, hal. 2

³⁵Nurul Zuriah (2006), *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara, hal. 70

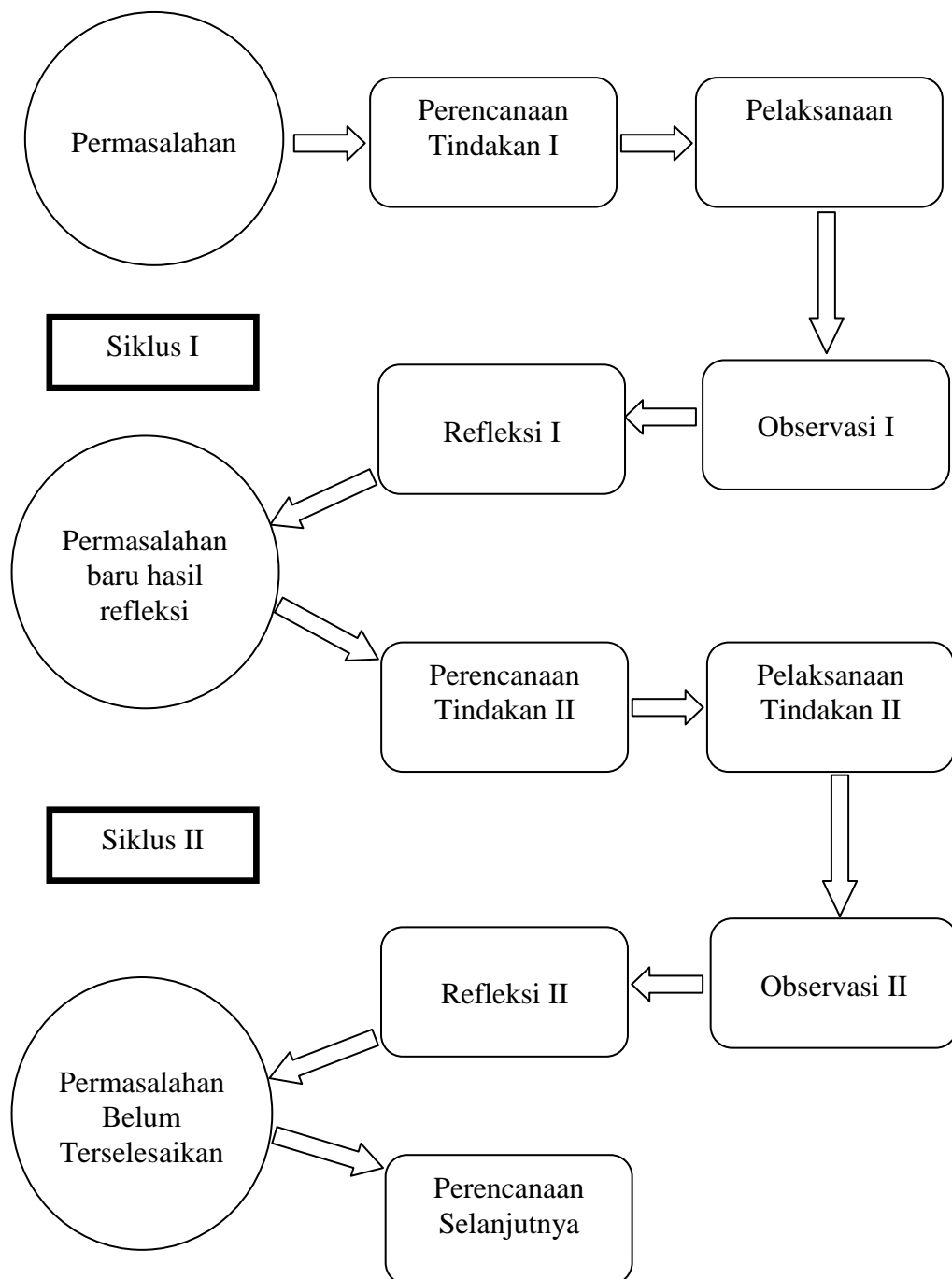
1. PTK merupakan kegiatan penelitian yang tidak saja berupaya untuk memecahkan masalah, tetapi sekaligus mencari dukungan ilmiahnya. PTK merupakan bagian penting dari upaya pengembangan profesional guru (tumbuhnya sikap profesional dalam diri guru) karena PTK mampu membelajarkan guru untuk berpikir kritis dan sistematis, mampu membiasakan–membelajarkan guru untuk menulis dan membuat catatan.
2. Hal yang dipermasalahkan bukan dihasilkan dari kajian teoritis atau dari hasil penelitian terdahulu, tetapi berasal dari adanya permasalahan yang nyata dan aktual yang terjadi dalam pembelajaran di kelas.
3. PTK dimulai dari permasalahan yang sederhana, nyata dan jelas mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas.
4. Adanya kolaborasi (kerja sama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain) dan peneliti dalam pemahaman kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*).
5. PTK dilakukan hanya apabila ada keputusan kelompok dan komitmen untuk pengembangan, untuk meningkatkan profesionalisme guru dan untuk memperoleh pengetahuan sebagai pemecahan masalah.

Manfaat penelitian tindakan kelas bagi pembelajaran siswa, di samping guru melaksanakan penelitian tindakan kelas, guru dapat menjadi model / contoh bagi para siswa dalam bersifat kritis terhadap hasil belajar. Di samping

manfaat, PTK mempunyai keterbatasan yaitu validitasnya yang masih sering dipertanyakan serta tidak mungkin melakukan generalisasi karena sampelnya hanya kelas dari yang berperan sebagai pengajar dan peneliti¹.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode penelitian tindakan kelas dimaksudkan untuk mengubah dan memperbaiki mutu pembelajaran melalui suatu tindakan yang di rancang dan dilaksanakan oleh guru, baik dalam hal kurikulum, metode media, strategi maupun alat bantu.

Tabel Pelaksanaan PTK



B. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun. Peneliti mengadakan penelitian disini dengan pertimbangan sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama dengan peneliti. Subjek penelitian ini adalah kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Ikhlas Bah Jambi Kaburpaten Simalungun yang berjumlah 40 orang siswa.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat atau lokasi penelitian adalah kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ikhlas Bah Jambi, Kecamatan Jawa Maraja Bah Jambi, Kabupaten Simalungun.

Penelitian ini dilaksanakan pada awal tahun ajaran baru 2016-2017, yaitu bulan Februari 2017. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

D. Prosedur Observasi

Prosedur observasi ini di rencanakan dua siklus, adapun langkah langkahnya sebagai berikut :

Siklus I

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti mengadakan beberapa kali pertemuan dengan guru kelas untuk membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan

kelas, dalam pertemuan ini peneliti menganalisis materi pelajaran kemudian peneliti :

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum yaitu pelajaran Akidah Akhlak
- b. Membuat rencana pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pembelajaran dengan metode pembelajaran media kartu permainan dan metode *crossword puzzle*
- c. Menyusun lembar kerja siswa
- d. Mendiskusikan bahan dan alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran
- e. Menyusun format atau lembar observasi yang akan digunakan
- f. Menyusun tes untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian

2. Perlaksanaan (*Acting*)

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* yang sesuai dengan rencana pembelajaran, pelaksanaan siklus berlangsung sebanyak dua kali pertemuan. Pada akhir tindakan akan dilakukan tes tentang sejauh mana siswa memahami pelajaran.

3. Observasi (*Observation*)

Observasi yang dilakukan meliputi monitoring pada proses pembelajaran di kelas secara langsung. Kegiatan yang diamati meliputi situasi kelas, aktivitas anak didik, keaktifan anak didik dalam pembelajaran. Observasi ini

bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki

4. Refleksi (Reflection)

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman mengajar yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang pada akhirnya kelemahan dan kekurangan untuk kemudian diperbaiki dalam siklus kedua.

Siklus II

1. Perencanaan (*Planning*)

Dari hasil evaluasi dan analisa yang dilakukan pada tindakan pertama dengan menemukan alternative permasalahan yang muncul pada siklus I yang selanjutnya diperbaiki pada siklus II dengan kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan masih sama yaitu :

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai silabus kurikulum
- b. Membuat rencana pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pembelajaran dengan metode pembelajaran media kartu crossword puzzle
- c. Mendiskusikan bahan dan alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran
- d. Menyusun format atau lembar observasi yang akan digunakan
- e. Menyusun tes untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahapan ini tindakan yang diambil adalah peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan dan metode *crossword puzzle* pada materi Akidah Akhlak yang sesuai dengan rpp yang telah disusun pada tahap perencanaan.

3. Observasi (*Observation*)

Observasi dilakukan meliputi implementasi dalam monitoring pada proses pembelajaran dikelas secara berlangsung. Kegiatan yang diamati meliputi aktivitas anak didik dan keaktifan anak didik dalam pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan tindakan dengan rencana yang telah disusun untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang di kehendaki.

4. Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan refleksi ini dilaksanakan pada setiap akhir pertemuan selama siklus II tahap ini mengamati secara rinci segala sesuatu yang terjadi dalam pembelajaran siklus II, sehingga peneliti dapat menemukan hasil pembelajaran yang diinginkan .

Hasil dari tes dan observasi yang diberikan digunakan sebagai dasar pengambilan kesimpulan. Apakah kegiatan yang dilakukan telah berhasil. Jika pada siklus II ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar dan kesalahan menyelesaikan soal, maka akan di rencanakan siklus selanjutnya. Namun jika memenuhi indikator keberhasilan belajar, maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Dalam prosedur penelitian, peneliti juga membuat indikator keberhasilan dari apa yang mau ditingkatkan dalam penelitian ini, yakni :

- a. Hasil belajar siswa mencapai KKM mata pelajaran Akidah Akhlak yang telah ditentukan sebelumnya.
- b. Keaktifan siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki skor rata-rata 75 yang diperoleh dari hasil pengamatan dalam proses belajar mengajar.
- c. Efektifitas atau tingkat keberhasilan media kartu permainan dan metode *crossword puzzle* dikatakan berhasil jika perolehan skor rata-rata 70 hasil pengamatan terhadap guru dalam pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan kepada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis di dalam dirinya. Tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang prestasi belajar siswa.
- b. Observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandart, sedangkan menurut *Kerlinger*, mengobservasi adalah suatu istilah umum yang mempunyai arti semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitung, mengukur

dan mencatatnya.³⁶Observasi, yaitu pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas.³⁷Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar dan penerapan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*

- c. Menurut *Hopkins* Wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang di pandang perlu dan memiliki relevansi dengan permasalahan PTK. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*
- d. Diskusi antara guru, teman sejawat, dan kolaborator untuk refleksi hasil siklus PTK.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui berhasil tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Teknik yang digunakan untuk analisis data pada penelitian ini adalah teknik deskriptif pada kualitatif dan kuantitatif.

³⁶Suharsimi Arikunto, *op.cit*, hal. 197.

³⁷Rusdi Ananda dkk (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan : Cita Pustaka Media. hal. 78.

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif yang berbentuk angka-angka, meliputi hasil belajar peserta didik dan dalam menganalisis data untuk mendapatkan hasil belajar digunakan data aktivitas peserta didik dan data aktivitas guru.

a. Data aktivitas peserta didik

Adapun untuk menghitung persentase aktivitas peserta didik sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Tingkat persentase yang dicapai

n = Jumlah skor aktifitas yang diperoleh peserta didik

N = Jumlah skor keseluruhan

Berdasarkan perhitungan diatas maka kriteria aktivitas belajar siswa secara klasikal adalah sebagai berikut:

Rentang skor	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat baik
51 % - 80 %	Baik
31 % - 50 %	Cukup
0 % - 30 %	Kurang

b. Data aktivitas guru

Lembar aktivitas guru terdiri dari tujuh indikator dan setiap indikator memiliki beberapa deskriptor dengan jumlah yang berbeda. Maka rata-rata nilai untuk menghitungnya sebagai berikut:

$$\text{rata - rata nilai} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{7}$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka kriteria penilaian aktivitas guru sebagai berikut:

Rentang skor	Kriteria
3,75 – 4,00	Sangat baik
2,75 – 3,74	Baik
1,75 – 2,74	Cukup
0 – 1,74	Kurang

c. Data mengenai hasil belajar

Data mengenai hasil belajar diambil dari kemampuan kognitif peserta didik dalam memecahkan masalah dan dianalisis dalam bentuk rata-rata ketuntasan belajar.³⁸

1) Menghitung rata-rata

Untuk menghitung rata-rata digunakan rumus:³⁹

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata nilai

$\sum xi$ = Jumlah seluruh nilai

n = jumlah peserta didik

³⁸Sudjana, 2005, *Metoda Statistik*, Bandung : Transito, hal.67

³⁹Indra Jaya, 2010, *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*, Medan:Citapustaka, hal. 77

2) Menghitung hasil belajar perseorangan

Seorang siswa dapat dikatakan telah tuntas belajar jika telah mencapai skor 75% atau nilai 75. Sesuai nilai kriteria ketuntasan minimal pada pelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Ikhlas Bah Jambi yang telah ditetapkan.

3) Menghitung ketuntasan belajar klasikal

Data yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik dapat ditentukan ketuntasan belajar klasikal menggunakan analisis deskriptif presentase dengan perhitungan :

$$P = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = nilai ketuntasan belajar klasikal,

$\sum n$ = jumlah peserta didik yang tuntas belajar,

$\sum N$ = jumlah peserta didik

Berdasarkan perhitungan diatas maka kriteria hasil belajar siswa secara klasikal adalah sebagai berikut:

Rentang skor	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat tinggi
61 % - 80 %	tinggi
41 % - 60 %	Cukup
21 % - 40 %	rendah
0 % - 20 %	Sangat rendah

Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 80% dan sekurang-kurangnya 70% dari jumlah peserta didik di kelas tersebut.⁴⁰

Indikator Keberhasilan :

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator kinerja adalah hasilbelajar yang diukur dari tes akhir setelah siklus 1 dan siklus 2 dengan KriteriaKetuntasan Minimal (KKM) 75. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

- 1) Persentase keaktifan peserta didik minimal $> 75\%$.⁴¹

Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik > 75

- 2) Persentase ketuntasan klasikal sebanyak $> 75\%$.

2. Data kualitatif

Data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau simbol, meliputi data aktivitas belajar murid dan aktivitas guru. Data kualitatif yang berbentuk kata-kata tersebut diisikan untuk sementara karena akan sangat bermanfaat untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif.⁴²Data yang terkumpul melalui pelaksanaan PTK akan dianalisis dengan Melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

⁴⁰Mansur Muslich, 2007, *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 36.

⁴¹E. Mulyasa, 2005, *Kurikulum Dan Kompetensi, Karakteristik dan Implementasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 255.

⁴²Suharsimi Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 239-240

- a. pemeriksaan data yang sudah masuk yaitu memeriksa kembali hasil data-data yang diperoleh dari awal penelitian dan memeriksa hasil informasi yang didapat dari tempat sekolah penelitian tersebut.
- b. Tahap pengumpulan data yaitu memerlukan proses waktu yang cukup lama. Pengumpulan data dari awal sampai akhir penelitian. Tahap tindak lanjut yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus pembelajaran berikutnya. Dan memerlukan rencana kegiatan yang akan dilakukan untuk berikutnya. Penarikan kesimpulan. Mengumpulkan hasil data-data yang telah diperoleh. Bahwasanya dengan adanya tahap-tahap penelitian ini agar bisa mengetahui hasil belajar kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran Akidah Akhlak selama ini cukup rendah. Dengan adanya model pembelajaran ini, mungkin sekiranya akan meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
- c. Verifikasi, kegiatan verifikasi dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan menafsirkan dan membuat kesimpulan tentang hasil tersebut. Sedangkan verifikasi tentang data dan tindakan dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran dan membuat kesimpulan-kesimpulan, tindakan-tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Madrasah Tsanawiyah

1. Deskripsi MTs Al Ikhlas Bah Jambi

MTs Al Ikhlas Bah Jambi dirancang pada tahun 1979 dan resmi berdiri pada tanggal 21 Juni 1980. Latar belakang didirikan atas dasar keluhan masyarakat Bah Jambi yang ingin melanjutkan sekolah menengah pertama (SMP) khusus dibidang agama (MTS) yang terpaksa mengeluarkan biaya yang sangat besar karena MTs yang demikian jauh di kota Pematang Siantar.

Dengan adanya MDA Ibtidaiyah Al Ikhlas Bah Jambi yang sederajat dengan MIS (Madrasah Ibtidaiyah Swasta). Maka dianggap perlu kelanjutannya sampai kejenjang Madrasah Tsanawiyah Swasta. Setelah itu maka bermusyawarahlah beberapa pakar pendidikan dari kalangan masyarakat Bah Jambi diantaranya ialah :

- Iswan Ponimin sebagai ketua utama pendirian MDA Ibtidaiyah Al Ikhlas Bah Jambi
 - A. Faisal Lubis sebagai pelaksana harian MDA Ibtidaiyah Al Ikhlas Bah Jambi
 - El. Jufri Ch Lubis sebagai sekretaris/bendahara pelaksana harian
- Ketiga pengurus tersebut dibantu oleh beberapa guru pengajar

2. Data-Data Dasar Sekolah MTs. Al Ikhlas Bah Jambi

Nama Sekolah	: Yayasan Pendidikan Madrasah Tsanawiyah
Al – Ikhlas	
Alamat	: Bah Jambi
Desa/Kelurahan	: Bah Jambi
Kecamatan	: Jawa Maraja Bah Jambi
Kabupaten	: Simalungun
Provinsi	: Sumatera Utara
Email	: alikhlas.bahjambi@gmail.com
Nama Kepala Sekolah	: Widodo,S.Pd
Nomor Statistik Madrasah	: 121212080010
Status Akreditasi	: B
Tahun Berdiri	: 1980
Luas Lahan Sekolah	: 10.555 Meter ²
Luas Bangunan Sekolah	: Bangunan : 1.552 Meter ²
	Lapangan Olahraga : 2.880 Meter ²
	Halaman : 376 Meter ²
	Kebun/Taman : 240 Meter ²

3. Visi dan Misi MTs Al Ikhlas Bah Jambi

a. Visi MTs Al Ikhlas Bah Jambi

“Mewujudkan siswa yang beriman dan bertaqwa, berakhlakul karimah, berilmu pengetahuan, terampil dan mandiri”.

b. Misi MTs Al Ikhlas Bah Jambi

- Menyelenggarakan pendidikan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berfikir, kreatif, aktif secara maksimal.
- Berprilaku religius, menjadi teladan di lingkungan sekolah dan masyarakat
- Menyelenggarakan pengembangan diri sesuai dengan minat dan bakatnya
- Meningkatkan sarana/prasarana.

4. Keadaan Pendidik MTs Al Ikhlas Bah Jambi

No	Nama Lengkap	Tempat/Tgl Lahir	Pendidikan Terakhir	Jurusan	Mengajar Mapel	Jabatan
1	Widodo, S.Pd	Bah Jambi, 27-Nov-1966	S1	PKN	PKN	Ka. Madrasah
2	Rakhma, S.PdI	Bah Jambi, 28-Nov-1976	S1	PAI	Fiqih, Akidah Akhlak	PKM Kurikulum Guru
3	Afriandi, S.Pd	Bah Jambi, 8-April-1973	S1	BI	Bahasa Indonesia, SBD	PKM Kesiswaan Guru
4	Syahrum Silalahi, B.A	Timuran, 3-Maret-1963	D3	Pend. Umum		PKM Sarana dan Prasarana
5	Sustrianawaty	Bah Jambi, 14-Feb-1964	SMEA			Ka. Tata Usaha
6	Sugiarti, S.Pd	RS. Dosin, 20-Des-1987	S1	BI	BI, Sejarah, SBD	Ka. Perpustakaan Guru
7	Alpi Ismayanti, S.Pd	BP. Mandoge, 24-Feb-1989	S1	BIOLOGI	IPA, Geografi	Ka. Lab Guru
8	Dra. Hj. Siti Aisyah lubis, S.Ag	Bah Jambi, 29-Des-1960	S1	PAI	Qur'an Hadits, Akidah Akhlak	Guru

9	Dra. Hj. Misdawati Pane	Bah Jambi, 10-Juni-1964	S1	Bahasa Arab	Bahasa Arab, AAM	Bendahara/Guru
10	Yeni Dhian Astuti, S.Pd	Tanjung Gading, 1-Januari-1983	S1	MM	MM, Geografi	Guru
11	Herti Wahyu Ningsih, S.Pd	Huta Jambi, 17-Juni-1988	S1	Bahasa Inggris	Bahasa Inggris, Ekonomi, Sejarah	Guru
12	Gampang Upoyo, S.PdI	Bah Jambi, 8-April-1984	S1	PAI	SKI, Sejarah	Guru
13	Nurul Fadli, S.Pd	Bah Jambi, 15-Januari-1990	S1	BIOLOGI	IPA, Penjas	Guru
14	Tuti Handayani	Dolok Sinumbah, 24-Mei-1966	ALIYAH			Pegawai Koperasi Sekolah
15	Halimah Tusaddiyah Siregar	P.Siantar, 30-Okt-1965	PGSLTP			Pegawai UKS
16	Wariani	Dosin, 18-Des-1967	SMEA			Pegawai Perpustakaan
17	Abdul Aziz, SE	Moho, 9-Feb-1992	S1	Akutansi	TIK	Tata Usaha/Guru

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Keadaan Kemampuan Awal Siswa

Temuan yang peneliti dapatkan selama proses penelitian berlangsung yakni pada saat sebelum melakukan tindakan terhadap siswa yang akan di teliti, peneliti mendapatkan masih ada siswa yang tidak mau mendengarkan ketika guru menerangkan di depan kelas. Dan metode pembelajaran yang di gunakan guru merupakan metode ceramah yang membuat sebagian siswa merasa sudah bosan terhadap materi yang diberikan. Sehingga ketika dilakukannya pre test terdapat banyak siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya.

Kemudian pada temuan selanjutnya selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*, siswa terlihat semangat dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga siswa terlihat aktif dalam mengikuti pelajaran. Dan disinilah peran peneliti untuk melaksanakan tindakan agar proses pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa berminat serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jadi melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Maka data yang diperoleh berdasarkan tes awal yang dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

2. Pra Tindakan

Pra tindakan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum memulai siklus I dan II. Siswa diberikan tes dalam bentuk tes tertulis.

Adapun data hasil tes pra tindakan sebagai berikut :

Tabel

Daftar Nilai Pra Siklus

Satuan Pendidikan : MTs Al Ikhlas Bah Jambi

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak.

Materi pokok : Asmaul Husna

Jumlah siswa : 33 siswa.

Tahun Ajaran : 2016/2017

No	Nama Siswa	Nilai Pra Tindakan	Keterangan
1	Aisyah Azizah Nur S	60	Belum Tuntas
2	Asmah Naziha	70	Belum Tuntas
3	Aura Rohmatul Umayyah	50	Belum Tuntas
4	Azmi Ayu Fauziah B	60	Belum Tuntas
5	Candy Khairani	60	Belum Tuntas
6	Dicky Ardiansyah	60	Belum Tuntas
7	Dwi Nazla Rahmadanti	80	Tuntas
8	Fahmi Kurniawan	50	Belum Tuntas

9	Febri Rifai	60	Belum Tuntas
10	Filta Ananta	50	Belum Tuntas
11	Halimatusya'diyah	60	Belum Tuntas
12	Hanifah Maharani	50	Belum Tuntas
13	Jodi Indrana	50	Belum Tuntas
14	Kiko Kusuma	60	Belum Tuntas
15	Muhammad Dwi Prasetyo	80	Tuntas
16	Muhammad Harun Nabila	40	Belum Tuntas
17	Nabila Uzdah Humairo	60	Belum Tuntas
18	Nasuha Rahmadania S	60	Belum Tuntas
19	Rasika Samhan	80	Tuntas
20	Refa Lestari	70	Belum Tuntas
21	Rhafly Fadhli Disastra	80	Tuntas
22	Rhefry Fadhlul Disastra	80	Tuntas
23	Ricky Ardiansyah Sinaga	70	Belum Tuntas
24	Ridwan Hadi Damanik	40	Belum Tuntas
25	Rizky Nazwa Nazhirah	50	Belum Tuntas
26	Shaum Alq'n Saka	60	Belum Tuntas
27	Suci Puspita	50	Belum Tuntas
28	Utomo Ade Putra Pakpakhan	40	Belum Tuntas
29	Wahyudi Saragih	40	Belum Tuntas
30	Winanda	60	Belum Tuntas
31	Yusuf Aditya	50	Belum Tuntas
32	Zihan Azhari	40	Belum Tuntas
33	Siti Habibah	80	Tuntas
Jumlah		1950	18 %

Keterangan :

Nilai < 75 : Nilai Belum Tuntas.

Nilai > 75 : Nilai Tuntas.

Menghitung rata-rata nilai peserta didik

Rumus : $\bar{x} = \frac{\sum x_i}{N}$

Jadi, rata-rata nilai = $\frac{\text{jumlah keseluruhan nilai}}{\text{jumlah peserta didik}}$

$$= \frac{1950}{33}$$

$$= 59.$$

Menghitung ketuntasan belajar klasikal

$$\text{Rumus : } P = \frac{\Sigma n_1}{\Sigma n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{6}{33} \times 100\% \\ = 18 \%$$

Kriteria hasil belajar:

Nilai < 75 = Belum Tuntas

Nilai > 75 = Tuntas

Analisis data :

Berdasarkan data pada siklus ini diperoleh:

- a. Jumlah peserta didik : 33 anak .
- b. Jumlah nilai seluruh peserta didik : 1950.
- c. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar : 6 anak.
- d. Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar : 26 anak.
- e. Rata-rata nilai peserta didik : 59
- f. Ketuntasan belajar klasikal : 18 %.

Setelah mengamati secara proses pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII A pada tahap pra siklus, kemudian peneliti mendiskusikan dengan guru minta untuk tahap berikutnya yaitu tahap siklus I untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah menyiapkan dan merancang RPP untuk dua kali pertemuan pada siklus I, tujuannya agar dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan efisien dan efektif. Menganalisis

soal dimana letak kesulitan, sedang dan mudahnya soal, mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru untuk mengamati proses belajar mengajar pada materi asmaul husna dengan menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*.

Berdasarkan hasil pre test di atas, maka pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah merencanakan tindakan yaitu sebagai berikut :

- a) Membuat RPP, yang akan dilaksanakan pada siklus I dalam upaya membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Asmaul Husna.
- b) Mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu buku ajar siswa.
- c) Membuat format test hasil belajar siswa, untuk melihat hasil belajar siswa pada materi Asmaul Husna,
- d) Melakukan wawancara untuk siswa yang berkualitas dalam belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pemberian tindakan I dengan melaksanakan pembelajaran dimana peneliti bertindak sebagai guru di kelas. Pembelajaran dilaksanakan adalah dengan menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*. Materi yang diajarkan adalah Asmaul Husna. Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit.

1. Kegiatan Awal

- Guru menyampaikan salam terlebih dahulu kepada siswa

- Guru mengkondisikan kelas
- Siswa dan guru membaca doa sebelum belajar
- Guru mengabsen kehadiran siswa
- Apersepsi dan motivasi

2. Kegiatan Inti

- Guru memberikan pengantar tentang materi yang diajarkan
- Guru memberikan penjelasan materi tentang asmaul husna
- Guru membagi kelas menjadi 3kelompok yang terdiri dari 11 siswa
- Siswa diberi media kartu yang berisi gambar atau soal teka-teki silang untuk di jawab bersamadengan kelompoknya diberi waktu 15 menit untuk menjawab
- Salah satu siswa dari masing-masing kelompok maju kedepan untuk menjawab teka teki silang yang telah dipersiapkan di papan tulis
- Guru membahas jawaban teka-teki silang bersama dengan siswa
- Guru memberikan *reward* berupa hadiah, pujian, maupun nilai kepada kelompok yang paling banyak mengisi kotak teka teki silang dengan benar.
- Guru memberi kesimpulan dan memberi waktu kepada siswa untuk bertanya.

3. Kegiatan Penutup

- Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan

- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa dan melafazkan hamdalah untuk mengakhiri pembelajaran
- Guru mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, guru memberikan tes hasil belajar pada setiap siswa, yang bertujuan untuk melihat sejauhmana motivasi siswa pada siklus I dan motivasi siswa pada tahap perencanaan siklus I.

c. Pengamatan tindakan (observasi)

1) Pengamatan terhadap keaktifan peserta didik.

Langkah ini merupakan pengamatan terhadap motivasi peserta didik dalam media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*. Motivasi yang diamati ada 5 kategori diantaranya :

- a) Peserta didik bersemangat dan siap dalam KBM.
- b) Partisipasi peserta didik dalam pertanyaan pra syarat yang diajukan guru.
- c) Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang Asmaul Husna.
- d) Peserta didik yang aktif dalam kelompok.
- e) Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

2) Pengamatan terhadap guru.

Peneliti mengamati guru dalam pengolahan kegiatan pembelajaran dengan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*, penjelasan dapat dilihat pada lampiran.

Pada tabel berikut ini merupakan data pengamatan keaktifan guru dikelas VII A MTs. Al Ikhlas Bah Jambi pada siklus I (penerapan media dan metode pembelajaran). Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada daftar keaktifan belajar siklus I pada tabel berikut ini:

Tabel

Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Pada Tahap Siklus I
Materi Asmaul Husna menggunakan Media Kartu Permainan dengan
Metode *Crossword Puzzle*.

No	Aspek diamati	Keterampilan yang	Nilai				Rata-rata	Ket.
			1	2	3	4		
1	Membuka Pelajaran							
	a. Gaya mengajar guru				√		0,75	
	Menimbulkan rasa ingin tahu							
	b. Mengajukan pertanyaan				√		0,75	
	c. Mengemukakan tujuan pembelajaran				√		0,75	
	d. Menjelaskan konsep bahan sebelum dirinci				√		0,75	
2	Menjelaskan Pelajaran							
	a. Kalimatnya sederhana (tidak berbelit-belit)					√	1	
	b. Penggunaan kata tidak meragukan				√		0,75	
	c. Memberikan contoh yang sesuai dengan pengertian yang dijelaskan				√		0,75	
	d. Pengulangan untuk hal-hal yang dianggap penting.				√		0,75	

3	Komunikasi dengan siswa			
	a. Mengungkapkan pertanyaan secara jelas dan singkat	√	0,75	
	b. Pertanyaan penyebaran ditujukan ke seluruh kelas	√	0,75	
	c. Pemberian waktu berpikir	√	0,75	
	d. Memotivasi siswa untuk bertanya	√	0,75	
	e. Memberikan respon dan jawaban atas pertanyaan siswa	√	0,75	
4.	Pengelolaan Kelas			
	a. Upaya menertibkan siswa	√	0,75	
	b. Menanggapi perilaku siswa yang bermasalah	√	0,75	
5.	Melaksanakan Evaluasi			
	a. menuliskan hasil kerja siswa per individu	√	0,75	
	b. Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa	√	0,75	
	c. Memotivasi siswa yang hasil kerjanya kurang baik	√	0,75	
	d. Memberikan tugas dan tes hasil belajar	√	0,75	
6.	Menutup Pelajaran			
	a. Menyimpulkan materi pelajaran	√	1	
	b. Memberikan tugas	√	0,75	
	c. Menginformasikan materi pelajaran selanjutnya	√	0,75	
7.	Efisiensi penggunaan waktu			
	a. Ketepatan waktu memulai pelajaran	√	0,75	
	b. Ketepatan waktu menyajikan pelajaran	√	0,75	
	c. Ketepatan waktu mengadakan evaluasi	√	0,75	
	d. Ketepatan waktu mengakhiri pelajaran	√	0,75	

JUMLAH	20	
RATA-RATA	2,85	

Adapun kriteria penilaian pengamatan aktifitas guru adalah sebagai berikut:

0	-	1,74	= kurang
1,75	-	2,74	= cukup
2,75	-	3,74	= baik
3,75	-	4,00	= sangat baik

Berdasarkan tabel pengamatan guru diatas dapat dilihat bahwa hasil pengamatan tersebut memperoleh rata-rata 2,85 dengan kategori “baik”. Dari uraian diatas terlihat bahwa tindakan guru sudah sesuai dengan rencana pembelajaran, namun masih perlu peningkatan. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian terhadap guru pada tindakan berikutnya pada siklus II. adapun selain aktifitas guru di kelas yang diteliti maka keaktifan peserta didik pun diteliti. Seperti pada tabel berikut ini:

Tabel

Hasil pengamatan aktifitas Peserta Didik Pada Tahap Siklus 1

Asmaul Husna Dengan Media Kartu Permainan Dengan Metode *Crossword*

Puzzle

Pengamatan tindakan :

No	Nama	Aspek Pengamatan					Jumlah Score	Presentase
		A	B	C	D	E		
1	Aisyah Azizah Nur S	4	3	3	3	4	17	68%
2	Asmah Naziha	4	4	4	3	4	19	76%
3	Aura Rohmatul Umayyah	4	4	3	3	4	18	72%
4	Azmi Ayu Fauziah B	4	4	3	4	4	19	76%
5	Candy Khairani	4	4	3	3	3	17	68%
6	Dicky Ardiansyah	3	4	3	4	4	18	72%

7	Dwi Nazla Rahmadanti	4	4	3	4	4	19	76%
8	Fahmi Kurniawan	3	4	3	4	4	18	72%
9	Febri Rifai	4	4	3	4	4	19	76%
10	Filta Ananta	4	4	4	3	4	19	76%
11	Halimatusya'diyah	4	4	4	4	5	21	84%
12	Hanifah Maharani	4	3	4	4	4	19	76%
13	Jodi Indrana	4	4	4	4	4	20	80%
14	Kiko Kusuma	4	4	4	3	4	19	76%
15	Muhammad Dwi Prasetyo	4	3	3	4	5	19	76%
16	Muhammad Harun Nabila	4	4	4	3	4	19	76%
17	Nabila Uzdah Humairo	4	4	4	3	4	19	76%
18	Nasuha Rahmadania S	4	5	3	3	3	18	72%
19	Rasika Samhan	4	4	4	4	4	20	80%
20	Refa Lestari	3	3	3	3	3	15	60%
21	Rhafly Fadhlil Disastra	3	4	3	4	4	18	72%
22	Rhefry Fadhlul Disastra	3	3	3	4	4	17	68%
23	Ricky Ardiansyah Sinaga	5	4	4	4	4	21	84%
24	Ridwan Hadi Damanik	5	4	5	4	5	23	92%
25	Rizky Nazwa Nazhirah	3	3	3	3	4	16	64%
26	Shaum Alq'n Saka	5	4	3	4	5	21	84%
27	Suci Puspita	3	4	3	3	3	16	64%
28	Utomo Ade Putra Pakpakhan	4	4	3	3	3	17	68%
29	Wahyudi Saragih	4	4	4	4	5	21	84%
30	Winanda	5	4	3	4	5	21	84%
31	Yusuf Aditya	4	4	4	3	4	19	76%
32	Zihan Azhari	4	4	3	3	4	18	72%
33	Siti Habibah	4	4	4	3	4	19	76%
Jumlah		129	127	114	116	133	619	75%

Keterangan aspek pengamatan:

A : Peserta didik bersemangat dan siap dalam KBM.

B : Peserta didik menjawab pertanyaan prasarat yang diajukan guru.

C : Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang makanan dan minuman

D : Peserta didik yang aktif bertanya pada guru

E :Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

Keterangan Skor : 5 (sangat baik)

4 (baik)

3 (cukup)

2 (rendah)

1 (kurang)

$$\begin{aligned}\text{Persentase (\%)} &= \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{619}{825} \times 100\% \\ &= 75 \%\end{aligned}$$

Dari hasil pengamatan motivasi peserta didik pada tahap siklus 1 asmaul husna dengan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* memiliki nilai persentase 75 % dengan kategori “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan dapat membuat siswa termotivasi dalam PBM. Keaktifan siswa juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti melakukan tes (post test) pada akhir pembelajaran dengan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel

Daftar Nilai Siklus I

Satuan Pendidikan : MTs Al Ikhlas Bah Jambi

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak.

Materi pokok : Asmaul Husna

Jumlah siswa : 33 siswa.

Tahun Ajaran : 2016/2017

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
1	Aisyah Azizah Nur S	70	Belum Tuntas
2	Asmah Naziha	80	Tuntas
3	Aura Rohmatul Umayyah	70	Belum Tuntas
4	Azmi Ayu Fauziah B	80	Tuntas
5	Candy Khairani	80	Tuntas
6	Dicky Ardiansyah	70	Belum Tuntas
7	Dwi Nazla Rahmadanti	90	Tuntas
8	Fahmi Kurniawan	70	Belum Tuntas

9	Febri Rifai	70	Belum Tuntas
10	Filta Ananta	70	Belum Tuntas
11	Halimatusya'diyah	60	Belum Tuntas
12	Hanifah Maharani	60	Belum Tuntas
13	Jodi Indrana	60	Belum Tuntas
14	Kiko Kusuma	70	Belum Tuntas
15	Muhammad Dwi Prasetyo	90	Belum Tuntas
16	Muhammad Harun Nabila	60	Belum Tuntas
17	Nabila Uzdah Humairo	70	Belum Tuntas
18	Nasuha Rahmadania S	80	Tuntas
19	Rasika Samhan	90	Tuntas
20	Refa Lestari	80	Tuntas
21	Rhafly Fadhli Disastra	90	Tuntas
22	Rhefry Fadhlul Disastra	90	Tuntas
23	Ricky Ardiansyah Sinaga	70	Belum Tuntas
24	Ridwan Hadi Damanik	60	Belum Tuntas
25	Rizky Nazwa Nazhirah	70	Belum Tuntas
26	Shaum Alq'n Saka	80	Tuntas
27	Suci Puspita	70	Belum Tuntas
28	Utomo Ade Putra Pakpakhan	80	Tuntas
29	Wahyudi Saragih	70	Belum Tuntas
30	Winanda	80	Tuntas
31	Yusuf Aditya	70	Belum Tuntas
32	Zihan Azhari	60	Belum Tuntas
33	Siti Habibah	90	Tuntas
Jumlah		2450	63%

Keterangan :

Nilai < 75 : Nilai Belum Tuntas.

Nilai > 75 : Nilai Tuntas.

Menghitung rata-rata nilai peserta didik

Rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X^i}{N}$$

$$\text{Jadi, rata-rata nilai} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{\text{jumlah peserta didik}}$$

$$= \frac{2450}{33}$$

$$= 74.$$

Menghitung ketuntasan belajar klasikal

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum n_1}{\sum n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{21}{33} \times 100\%$$

$$= 63\%$$

Kriteria hasil belajar:

Nilai < 75 = Belum Tuntas

Nilai > 75 = Tuntas

Analisis data :

Berdasarkan data pada siklus ini diperoleh:

- a. Jumlah peserta didik : 33 anak .
- b. Jumlah nilai seluruh peserta didik : 2450.
- c. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar : 21 anak.
- d. Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar : 13 anak.
- e. Rata-rata nilai peserta didik : 74
- f. Ketuntasan belajar klasikal : 63 %.

Berdasarkan tes hasil belajar klasikal memiliki persentase 63% dengan kategori “tinggi”. Walaupun dengan kategori tersebut masih ada siswa yang belum tuntas. Hal ini akan dilanjutkan dengan mengadakan siklus II. Dari hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I masih butuh perbaikan, karena masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal belum tercapai yang artinya masih ada beberapa peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah .

d. Refleksi

Setelah proses pembelajaran siklus I peneliti dan guru mendiskusikan hasil pengamatan pada penyajian siklus I yang kemudian di gunakan untuk perbaikan pada siklus II, hasilnya adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan dan kemampuan guru

- a) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran serta memberikan penegasan kepada peserta didik yang sering berbuat ulah dan mengganggu temannya.
- b) Guru memanfaatkan waktu secara optimal dengan masuk kelas tepat waktu dan melakukan persiapan secara matang.
- c) Peserta didik ditekankan lagi untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran.

2) Pengamatan aktivitas peserta didik

- a) Masing–masing kelompok kurang bisa saling mendengarkan pendapat temannya.
- b) Keterampilan masing–masing kelompok masih kurang, sehingga dalam melakukan tugas saling berebut ingin menjadi yang terbaik.

- c) Ada sebagian peserta didik yang masih diam saja, karena masih mengharapkan temannya yang dapat melakukannya.

Dari hasil tes akhir siklus I ternyata ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai (60%) dengan nilai rata-rata (76) dengan melihat hasil ketuntasan peserta didik tersebut maka perlu diadakan perbaikan pada siklus II.

4. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan II

Untuk meningkatkan keberhasilan dan memperbaiki ketidak tuntasan belajar yang terdapat pada siklus I, maka langkah-langkah yang dapat di tempuh pada rencana tindakan II ini adalah :

1. Guru memperbaiki dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Guru lebih aktif membimbing dan mengarahkan siswa, serta memberikan motivasi kepada siswa dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Guru menyusun format observasi aktivitas belajar siswa siklus II, untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan melihat apakah terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa.
4. Guru melakukan wawancara terhadap siswa

b. Pelaksanaan Tindakan II

Pembelajaran yang dilakukan pada tindakan II ini dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Kegiatan pembelajaran merupakan pengembangan pelaksanaan RPP yang telah disusun. Berikut rincian kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Pertemuan II, sebagai tindakan II yang dilakukan dengan berbagai perbaikan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah :

1. Kegiatan Awal

- Guru menyampaikan salam terlebih dahulu kepada siswa
- Guru mengkondisikan kelas
- Siswa dan guru membaca doa sebelum belajar
- Guru mengabsen kehadiran siswa
- Apersepsi dan motivasi

2. Kegiatan Inti

- Guru memberikan pengantar tentang materi yang diajarkan
- Guru memberikan penjelasan materi tentang asmaul husna
- Guru membagi kelas menjadi 3kelompok yang terdiri dari 11 siswa
- Siswa diberi media kartu yang berisi soal teka-teki silang untuk di jawab bersamadengan kelompoknya diberi waktu 15 menit untuk menjawab
- Salah satu siswa dari masing-masing kelompok maju kedepan untuk menjawab teka teki silang yang telah dipersiapkan di papan tulis
- Guru membahas jawaban teka-teki silang bersama dengan siswa
- Guru memberikan *reward* berupa hadiah, pujian, maupun nilai kepada kelompok yang paling banyak mengisi kotak teka teki silang dengan benar.

- Guru memberi kesimpulan dan memberi waktu kepada siswa untuk bertanya.

3. Kegiatan Penutup

- Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa dan melafazkan hamdalah untuk mengakhiri pembelajaran
- Guru mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam.

c. Pengamatan tindakan (observasi)

1) Pengamatan terhadap keaktifan peserta didik.

Langkah ini merupakan pengamatan terhadap motivasi peserta didik dalam media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*. Motivasi yang diamati ada 5 kategori diantaranya :

- a) Peserta didik bersemangat dan siap dalam KBM.
- b) Partisipasi peserta didik dalam pertanyaan pra syarat yang diajukan guru.
- c) Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang Asmaul Husna.
- d) Peserta didik yang aktif dalam kelompok.
- e) Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

2) Pengamatan terhadap guru.

Peneliti mengamati guru dalam pengolahan kegiatan pembelajaran dengan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle*, penjelasan dapat dilihat pada lampiran.

Pada tabel berikut ini merupakan data pengamatan keaktifan guru dikelas VII A MTs. Al Ikhlas Bah Jambi pada siklus II (penerapan media dan metode pembelajaran). Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada daftar aktifitas belajar siklus I pada tabel berikut ini:

Tabel
Hasil pengamatan Aktifitas Guru Pada Tahap Siklus II
Materi Asmaul Husna menggunakan Media Kartu Permainan dengan
Metode *Crossword Puzzle*

No	Aspek diamati	Keterampilan yang	Nilai				Rata-rata	Ket.
			1	2	3	4		
1	Membuka Pelajaran							
	a. Gaya mengajar guru				√		0,75	
	Menimbulkan rasa ingin tahu							
	b. Mengajukan pertanyaan					√		
	c. Mengemukakan tujuan pembelajaran					√	1	
2	d. Menjelaskan konsep bahan sebelum dirinci					√	1	
	Menjelaskan Pelajaran							
	a. Kalimatnya sederhana (tidak berbelit-belit)					√	1	
	b. Penggunaan kata tidak meragukan				√		0,75	
	c. Memberikan contoh yang sesuai dengan pengertian yang dijelaskan				√		0,75	
	d. Pengulangan untuk hal-hal yang dianggap penting.				√		0,75	

3	Komunikasi dengan siswa		
a.	Mengungkapkan pertanyaan secara jelas dan singkat	√	0,75
b.	Pertanyaan penyebaran ditujukan ke seluruh kelas	√	0,75
c.	Pemberian waktu berpikir	√	1
d.	Memotivasi siswa untuk bertanya	√	0,75
e.	Memberikan respon dan jawaban atas pertanyaan siswa	√	0,75
4.	Pengelolaan Kelas		
a.	Upaya menertibkan siswa	√	0,75
b.	Menanggapi perilaku siswa yang bermasalah	√	0,75
5.	Melaksanakan Evaluasi		
a.	menuliskan hasil kerja siswa per individu	√	0,75
b.	Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa	√	1
c.	Memotivasi siswa yang hasil kerjanya kurang baik	√	0,75
d.	Memberikan tugas dan tes hasil belajar	√	0,75
6.	Menutup Pelajaran		
a.	Menyimpulkan materi pelajaran	√	1
b.	Memberikan tugas	√	0,75
c.	Menginformasikan materi pelajaran selanjutnya	√	0,75
7.	Efisiensi penggunaan waktu		
a.	Ketepatan waktu memulai pelajaran	√	1
b.	Ketepatan waktu menyajikan pelajaran	√	1
c.	Ketepatan waktu mengadakan evaluasi	√	0,75
d.	Ketepatan waktu mengakhiri pelajaran	√	0,75
JUMLAH			22,5
RATA-RATA			3,21

Adapun kriteria penilaian pengamatan aktifitas guru adalah sebagai berikut:

0	-	1,74	= kurang
1,75	-	2,74	= cukup
2,75	-	3,74	= baik
3,75	-	4,00	= sangat baik

Berdasarkan tabel pengamatan guru diatas dapat dilihat bahwa hasil pengamatan tersebut memperoleh rata-rata 3,21 dengan kategori “baik”. Dari uraian diatas terlihat bahwa tindakan guru sudah sesuai dengan rencana pembelajaran. Maka dari itu peneliti tidak melanjutkan penelitian terhadap guru lagi pada tindakan berikutnya. Adapun selain aktifitas guru di kelas yang diteliti maka keaktifan peserta didik pun diteliti. Seperti pada tabel berikut ini:

No	Nama	Aspek Pengamatan				Jumlah Score	Presentase
		A	B	C	D		
1	Aisyah Azizah Nur S	4	4	3	3	18	72%
2	Asmah Naziha	4	4	4	4	21	84%
3	Aura Rohmatul Umayyah	4	4	4	4	21	84%
4	Azmi Ayu Fauziah B	4	4	4	4	20	80%
5	Candy Khairani	5	5	4	3	21	84%
6	Dicky Ardiansyah	5	4	5	5	24	96%
7	Dwi Nazla Rahmadanti	4	4	4	3	19	76%
8	Fahmi Kurniawan	5	4	5	5	24	96%
9	Febri Rifai	4	5	4	4	21	84%
10	Filta Ananta	4	4	5	5	23	92%
11	Halimatusya'diyah	5	4	4	4	22	88%
12	Hanifah Maharani	4	4	3	4	19	76%
13	Jodi Indrana	4	4	5	5	23	92%
14	Kiko Kusuma	5	4	4	4	22	88%
15	Muhammad Dwi Prasetyo	4	4	4	4	20	80%
16	Muhammad Harun Nabila	5	4	5	4	23	92%
17	Nabila Uzdah Humairo	4	5	4	4	21	84%
18	Nasuha Rahmadania S	5	5	5	4	24	96%
19	Rasika Samhan	4	5	4	4	21	84%
20	Refa Lestari	5	5	5	4	24	96%
21	Rhafly Fadhli Disastra	4	4	4	4	21	84%
22	Rhefry Fadhlul Disastra	3	4	3	3	16	64%
23	Ricky Ardiansyah Sinaga	4	4	4	4	20	80%
24	Ridwan Hadi Damanik	5	4	5	4	23	92%

25	Rizky Nazwa Nazhirah	4	4	5	4	4	21	84%
26	Shaum Alq'n Saka	4	4	3	4	3	18	72%
27	Suci Puspita	4	4	4	3	3	18	72%
28	Utomo Ade Putra Pakpakhan	4	5	4	5	4	22	88%
29	Wahyudi Saragih	5	4	5	5	5	21	96%
30	Winanda	5	5	5	4	5	24	96%
31	Yusuf Aditya	4	5	4	4	4	21	84%
32	Zihan Azhari	5	5	5	4	5	24	96%
33	Siti Habibah	4	4	4	4	5	21	84%
Jumlah		143	142	140	133	146	701	85%

Keterangan aspek pengamatan:

A : Peserta didik bersemangat dan siap dalam KBM.

B : Peserta didik menjawab pertanyaan prasarat yang diajukan guru.

C : Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang makanan dan minuman

D : Peserta didik yang aktif bertanya pada guru

E : Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

Keterangan Skor : 5 (sangat baik)

4 (baik)

3 (cukup)

2 (rendah)

1 (kurang)

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{701}{825} \times 100\%$$

$$= 85 \%$$

Adapun persentase untuk keaktifan siswa pada siklus II ini memiliki hasil persentase 85 % dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa dengan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dapat

meningkatkan motivasi siswa. Maka dari itu hasil belajar materi asmaul husna juga akan dapat ditingkatkan. Sebagaimana hasil belajar di bawah ini:

Tabel

Daftar Nilai Siklus II

Satuan Pendidikan : MTs Al Ikhlas Bah Jambi

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak.

Materi pokok : Asmaul Husna

Jumlah siswa : 33 siswa.

Tahun Ajaran : 2016/2017

No	Nama Siswa	Nilai Siklus II	Keterangan
1	Aisyah Azizah Nur S	80	Tuntas
2	Asmah Naziha	90	Tuntas
3	Aura Rohmatul Umayyah	90	Tuntas
4	Azmi Ayu Fauziah B	90	Tuntas
5	Candy Khairani	90	Tuntas
6	Dicky Ardiansyah	80	Tuntas
7	Dwi Nazla Rahmadanti	100	Tuntas
8	Fahmi Kurniawan	80	Tuntas
9	Febri Rifai	80	Tuntas
10	Filta Ananta	80	Tuntas
11	Halimatusya'diyah	80	Tuntas
12	Hanifah Maharani	70	Belum Tuntas
13	Jodi Indrana	80	Tuntas
14	Kiko Kusuma	90	Tuntas
15	Muhammad Dwi Prasetyo	100	Tuntas
16	Muhammad Harun Nabila	70	Belum Tuntas
17	Nabila Uzdah Humairo	90	Tuntas
18	Nasuha Rahmadania S	90	Tuntas
19	Rasika Samhan	100	Tuntas
20	Refa Lestari	90	Tuntas
21	Rhafly Fadhli Disastra	100	Tuntas
22	Rhefry Fadhlul Disastra	100	Tuntas
23	Ricky Ardiansyah Sinaga	90	Tuntas
24	Ridwan Hadi Damanik	90	Tuntas
25	Rizky Nazwa Nazhirah	90	Tuntas
26	Shaum Alq'n Saka	90	Tuntas
27	Suci Puspita	90	Tuntas

28	Utomo Ade Putra Pakpakhan	90	Tuntas
29	Wahyudi Saragih	70	Belum Tuntas
30	Winanda	90	Tuntas
31	Yusuf Aditya	80	Tuntas
32	Zihan Azhari	70	Belum Tuntas
33	Siti Habibah	100	Tuntas
Jumlah		2870	88%

Keterangan :

Nilai < 75 : Nilai Belum Tuntas.

Nilai > 75 : Nilai Tuntas.

Menghitung rata-rata nilai peserta didik

$$\text{Rumus : } \bar{X} = \frac{\sum X^i}{N}$$

$$\begin{aligned} \text{Jadi, rata-rata nilai} &= \frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{\text{jumlah peserta didik}} \\ &= \frac{2870}{33} \\ &= 87. \end{aligned}$$

Menghitung ketuntasan belajar klasikal

$$\begin{aligned} \text{Rumus : } P &= \frac{\sum n_1}{\sum n} \times 100 \% \\ P &= \frac{29}{33} \times 100\% \\ &= 88 \% \end{aligned}$$

Kriteria hasil belajar:

Nilai < 75 = Belum Tuntas

Nilai > 75 = Tuntas

Sebagaimana motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan begitu juga dengan hasil belajar. Maka hasil belajar yang diperoleh pada siklus II ini dengan ketuntasan klasikal adalah 85 % dengan memiliki kategori “sangat tinggi”.

Analisis data :

Berdasarkan data pada siklus ini diperoleh:

- a. Jumlah peserta didik : 33 anak .
- b. Jumlah nilai seluruh peserta didik : 2870.
- c. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar : 28 anak.
- d. Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar : 5 anak.
- e. Rata-rata nilai peserta didik : 87
- f. Ketuntasan belajar klasikal : 88 %.

Dari hasil analisis diatas terdapat dua orang peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diantaranya : Hanifah Maharani, Muhammad Harun Nabila, Wahyudi Saragih, Zihan Azhari.

d. Refleksi

Hasil refleksi di siklus II diperoleh sebagai berikut:

- 1) Guru mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan apersepsi kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti belajar mengajar.
- 2) Peserta didik sudah mampu menjelaskan secara rinci tentang materi asmaul husna.
- 3) Peserta didik aktif bertanya ketika tidak faham dengan pembelajaran.
- 4) Siklus II dipandang sudah cukup karena hasil belajar pada materi asmaul husna sudah mengalami peningkatan.

- 5) Sesuai dengan hasil refleksi pada siklus II, ternyata dengan menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* tepat digunakan pada materi asmaul husna.

Secara garis besar pelaksanaan siklus II berlangsung lebih baik dan ada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar Akidah Akhlak pada materi asmaul husna.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2017 sampai tanggal 24 Maret 2017 menunjukkan bahwa media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dapat diterapkan pada materi asmaul husna. Dalam media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* ini, aktivitas belajar peserta didik yang dinilai ada 5 kategori diantaranya:

1. Peserta didik bersemangat dan siap dalam KBM.
2. Partisipasi peserta didik dalam pertanyaan pra syarat yang di ajukan guru.
3. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang makanan dan minuman.
4. Peserta didik aktif dalam kelompok.
5. Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

Sebagaimana yang terdapat pada tabel-tabel diatas dinyatakan bahwa dengan menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* didalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Pada siklus I aktifitas guru dalam kelas memiliki rata-rata 2,85 dengan kriteria “baik”, dan pada siklus II memiliki rata-rata 3,21 juga dengan kriteria “baik” pula. Sedangkan persentase aktifitas siswa pada siklus I secara klasikal 75 % dengan kategori

“baik” dan pada siklus II persentasenya menjadi 85 % dan kategorinya “sangat baik”. Selain persentase keaktifan guru dan peserta didik, maka yang akan disimpulkan juga adalah hasil belajar peserta didik. Dalam pra siklus memiliki hasil belajar siswa secara klasikal 18% dengan kategori “sangat rendah”, pada siklus I memiliki persentase 63% kategori tinggi, sedangkan pada siklus II persentase secara klasikalnya 88% kategori “sangat tinggi”. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut ini:

Tabel

**Perbandingan Aktifitas dan hasil belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran
pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Pelaksanaan Siklus	Keaktifan peserta didik	Hasil belajar peserta didik
Pra Siklus	-	18 %
Siklus I	75%	63 %
Siklus II	85 %	88 %

Selain terjadi peningkatan terhadap aktifitas peserta didik seperti yang terlihat pada tabel diatas, dalam penelitian juga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil evaluasi pada siklus II mengalami peningkatan dibanding dengan evaluasi pada siklus I. Hasil evaluasi siklus II diketahui ketuntasan belajar klasikal mencapai (88%) dengan rata-rata nilai terakhir peserta didik mencapai (87) yang sebelumnya pada pra siklus diketahui ketuntasan belajar klasikal mencapai (18%) dengan rata-rata nilai tes akhir peserta didik mencapai (59) dan pada siklus I ketuntasan belajar klasikal mencapai (63%) dengan rata-rata nilai tes akhir peserta didik (74).

Selain tabel aktifitas dan hasil belajar siswa, peneliti juga akan menyajikan tabel peningkatan keaktifan guru pada pra siklus, siklus I, dan siklus II

**Tabel Peningkatan aktifitas Guru
Pada Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II**

Tindakan	Rata-rata
Pra siklus	-
Siklus I	2,85
Siklus II	3,21

Dari analisis diatas, baik pada siklus I yang kemudian dilakukan refleksi dengan pelaksanaan siklus II. Penelitian pada pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dapat diterapkan pada materi asmaul husna yang ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Keaktifan peserta didik juga mengalami peningkatan dari peserta didik yang kurang berani bertanya kepada guru maupun teman sekelas menjadi berani bertanya, kurang berani menjawab pertanyaan dari guru menjadi berani menjawab. Media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dapat diterapkan pada materi asmaul husna karena dapat memecahkan masalah sehingga aktivitas dan kerjasama meningkat dan dapat mengembangkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi tersebut sehingga tujuan instruksional dimana peserta didik sebagai subjek pendidikan dapat terwujud dalam menjalankan tugas dan kewajiban sebagai peserta didik selain itu, peranan guru sebagai fasilitator dan sekaligus pendamping dalam proses belajar mengajar dapat terwujud. Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dapat diterapkan pada materi asmaul

husna dan dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas VII-A semester genap MTs. Al Ikhlas Bah Jambi Tahun Ajaran 2016/2017.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian skripsi hasil penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas dan pembahasan pada bab sebelumnya, yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas VII MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun*” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan media kartu permainan dengan metode crossword puzzle dalam pembelajaran materi asmaul husna dikelas VII-A MTs Al Ikhlas Bah Jambi merupakan pembelajaran yang mudah untuk memperoleh aktifitas siswa didalam kelas dan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar dengan melalui belajar sambil bermain.
 2. Respon siswa ketika proses pembelajaran menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi tentang Asmaul Husna di kelas VII MTs. Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- Motivasi belajar siswa pada masa pra tindakan (*pre test*) sebelum diterapkan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di Kelas VII MTs. Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun dalam menguasai

materi Asmaul Husna dapat dilihat dari hasil belajar siswa, rata-rata hasil belajar 59 dengan ketuntasan kelas mencapai 18%.

4. Motivasi belajar siswa setelah diterapkan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di kelas VII MTs. Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun khususnya dalam menguasai materi Asmaul Husna dapat dilihat dari hasil belajar siswa, pada siklus I rata-rata hasil belajar 74 dengan ketuntasan kelas mencapai 60%. Dan pada siklus II rata-rata hasil belajar 87 dengan ketuntasan kelas mencapai 88%.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan hasil temuan penelitian ini selanjutnya dapat diberikan beberapa saran yang mungkin berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka disarankan :

1. Kepada guru bidang studi Akidah Akhlak hendaknya menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan apabila motivasi belajar siswa tinggi maka hasil belajar siswa pun akan meningkat.
2. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama hendaknya lebih memperhatikan model pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran lebih efektif.
3. Pembelajaran Akidah Akhlak dapat menggunakan media kartu permainan dengan metode *crossword puzzle* dapat dijadikan alternatif

3. dalam pembelajaran bidang studi lain, oleh sebab itu penggunaan media kartu permainan ini dapat digunakan sesering mungkin dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abudinata. Filsafat Pendidikan Islam. Jakarta : Rhineka Cipta. 2002.
- Ananda, Rusdi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan : Cita Pustaka Media. 2015.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara. 2007.
- Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Departemen Agama RI. Pedoman Pembelajaran Akidah Akhlak, Badan Penelitian Dan Pengembangan Agama, Pusat Penelitian Dan Pengembangan Anak, Kerjasama Pemerintah RI Dengan UNICEF Pelita VI. 1998.
- Djali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rhineka Cipta. 2002.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikna. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Refika Aditama. 2010.
- Haidar & Salim. *Strategi Pembelajaran*. Medan : Perdana Publishing. 2014.
- Hasan, Iqbal. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara. 2004.
- Jaya, Indra. *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*, Medan: Citapustaka. 2010.
- Khadijah. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media. 2013.
- Latif, Zaki Mubarak, dkk. *Akidah Islam*. Yogyakarta : UII Press. 2001.
- Mardianto. *Psikologi Pendidikan (Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran)*. Medan : Perdana Publishing. 2014.
- Mardianto. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Cita Pustaka Media Perintis.

- Marzuki. 2002. *Metodologi Rise*. Yogyakarta: PrasatiaWidya Pratama.2009.
- Muhammad, Abu Abdullah bin Yazid bin Majah al-Rabi'iy al-Quzwaini, Ibnu Majah, Sunan IbnuMajah. Beirut : Dar Al-Fik. tt, Juz I.
- Mulyasa,E. *Kurikulum Dan Kompetensi, Karakteristik dan Implementasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Munir, Rinaldi. *Permainan Crossword Puzzle*. Jakarta : Cipta Karya. 2005.
- Muslich, Mansur.*KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*, Jakarta: Bumi Aksara.2007.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.2004.
- RahmanRitonga.*Akhlak*. Surabaya : Amelia.2005.
- Rahman. *Panduan Evaluasi Belajar, Majelis Pertimbangan Pemberdayaan, Pendidikan Dan Keagamaan*. Jakarta : Rhineka Cipta. 2005.
- Rivai, Veithzal & Sylviana Murni. *Education Management*. Jakarta : Rajawali Pers. 2009.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana. Cet. VII.2010.
- Sampurna. K. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Cipta Karya. 2005. Sudjana, Nana. *Penilaian Belajar Matematika*. Bandung : Remaja Rosdakarya.2005.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media.2011.
- Shihab, Quraish. *Tafsir Misbah Volume 13*. Jakarta: Lentera Hati.2002.
- Silberman. *Permainan Crossword Puzzle*, Jakarta : Cipta Karya, 2007.
- Sudjana, *Metoda Statistik*, Bandung : Transito, 2005.
- Sukmadiinata, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.2009.

- Suyanto dan Asep Djihad. *Bagaimana Menjadi Calon Guru Dan Guru Profesional*. Yogyakarta : Multi Pressindo.2013.
- Syafaruddin dan Nurmawati. *Pengelolaan Pendidikan Mengembangkan Keterampilan Manajemen Pendidikan Menuju Sekolah Efektif*. Medan : Perdana Publishing.2011.
- Syahputra, Thoyib. *Akidah Akhlak*. Semarang : Karya Toha Putra. 2004.
- Syafaruddin. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Hijri Pustaka Utama. 2008.
- Syaiful, Sagala. *Administrasi Pendidikan Kontemporer*. Bandung : Alfabeta. 2011.
- Trianto. *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka. 2007.
- Usiono. *Aliran-aliran Filsafat Pendidikan*. Medan : Perdana Publishing. 2012.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (suatu tinjauan konseptual operasional)*. Jakarta : Bumi Aksara. 2011.
- Usman, Moh Uzer. *Menjadi Guru Professional*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2007.
- Zaini. *Permainan Crossword Puzzle*. Jakarta : Cipta Karya. 2008.
- Zuriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. 2006.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Ulfa Suci Anggraini
 Nim : 31133307
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama
 Islam
 Tempat/Tanggal Lahir : Bah Jambi, 24 Januari 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Jalan Pimpinan No. 145 A Medan.

DAFTAR RIWAYAT PENDIDIKAN

Taman Kanak-Kanak : Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Bah Jambi
 Kec. Jawa Maraja Bah Jambi
 Sekolah Dasar : SD. Negeri No. 091566 Bah Jambi
 Smp/Mts : MTs. Negeri Siantar
 Sma/Ma : Madrasah Aliyah Negeri Pematang Bandar
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Medan, Oktober 2017

Ulfa Suci Anggraini
NIM. 31133307

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MTS Al Ikhlas Bah Jambi
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Materi Pelajaran	: Asmaul Husna
Kelas/Semester	: VII / Genap
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai, dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong-royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.1 Meyakini sifat-sifat Allah swt melalui Asmaul Husna (Al Aziz, Al Ghaffar, Al Basit, An Nafi', Ar Ra'uf, Al Barr, Al Fattah, Al Adl, Al Qayyum)
- 1.2 Meneladani sifat-sifat Allah yang terkandung dalam Asmaul Husna (Al Aziz, Al Ghaffar, Al Basit, An Nafi', Ar Ra'uf, Al Barr, Al Fattah, Al Adl, Al Qayyum)

- 1.3 Menyajikan fakta dan fenomena kebenaran sifat-sifat Allah yang terkandung dalam Asmaul Husna (Al Aziz, Al Ghaffar, Al Basit, An Nafi', Ar Ra'uf, Al Barr, Al Fattah, Al Adl, Al Qayyum)

C. Indikator

- 1.1.1 Menjelaskan pengertian Asmaul Husna
- 1.1.2 Menjelaskan arti masing-masing 9 Asmaul Husna (Al Aziz, Al Ghaffar, Al Basit, An Nafi', Ar Ra'uf, Al Barr, Al Fattah, Al Adl, Al Qayyum)
- 1.1.3 Menyebutkan dalil tentang masing-masing sub Asmaul Husna
- 1.2.1 Menjelaskan berbagai manfaat perilaku yang merupakan contoh perbuatan meneladani sub 9 Asmaul Husna Al Aziz, Al Ghaffar, Al Basit, An Nafi', Ar Ra'uf, Al Barr, Al Fattah, Al Adl, Al Qayyum)
- 1.3.1 Mengetahui fakta, fenomena atau bercerita tentang peristiwa yang terkait dengan penerapan Asmaul Husna

D. Tujuan Pembelajaran

- 1. Siswa mampu menjelaskan pengertian Asmaul Husna
- 2. Siswa mampu menjelaskan masing-masing pengertian dari 9 Asmaul Husna (Al Aziz, Al Ghaffar, Al Basit, An Nafi', Ar Ra'uf, Al Barr, Al Fattah, Al Adl, Al Qayyum)
- 3. Siswa mampu menunjukkan dalil tentang Asmaul Husna
- 4. Siswa mampu menjelaskan manfaat perilaku meneladani Asmaul Husna
- 5. Siswa mampu mengetahui fakta dan fenomena atau bercerita tentang peristiwa yang terkait dengan penerapan Asmaul Husna.

E. Materi Pembelajaran

1. Defenisi Asmaul Husna

Secara bahasa arti kata *asma'* adalah nama, sedangkan *Al-husna* adalah terbaik. Asmaul Husna adalah nama-nama terbaik yang mencerminkan kebesaran Allah dan keagunganNya yang harus menyatu dalam diriNya.

Allah berfirman dalam Q.S Thaha ayat 8 :



Artinya : Allah, tiada Tuhan selain dia baginya nama-nama terbaik (Q.S Thaha : 8)

Jadi Asmaul Husna adalah nama-nama terbaik dan agung yang dimiliki oleh Allah Swt. Kita harus meyakini bahwa Allah mempunyai nama-nama terbaik ini. Allah sendiri mengatakan dalam Al quran bahwasanya Dia memang mempunyai nama-nama terbaik yaitu Asmaul Husna.

2. Memahami kebesaran Allah melalui Asmaul Husna

Diantara 99 Asmaul Husna, kita hanya mengkaji 9 nama dari Asmaul Husna yaitu : Al Aziz (*Azza*) artinya maha perkasa, Al Ghaffar artinya maha pengampun, Al Basit artinya melapangkan, An Nafi' artinya maha memberi manfaat, Ar Ra'uf artinya maha pengasih, maha penyantun, Al Barr artinya maha baik, Al Fattah artinya maha membuka, maha memenangkan, Al Adl artinya maha adil , Al Qayyum artinya maha berdiri sendiri, maha mengurus hambaNya.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan salam terlebih dahulu kepada siswa Guru mengkondisikan kelas Siswa dan guru membaca doa 	

	<p>sebelum belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengabsen kehadiran siswa • Guru mempersiapkan media atau alat yang akan digunakan 	
<p>Inti</p> <p>(Mengamati)</p> <p>(Menanya)</p> <p>(Menalar)</p> <p>(Mencoba)</p> <p>(Mengkomunikasikan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pengantar tentang materi yang diajarkan • Guru memberikan penjelasan materi tentang asmaul husna • Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 4 siswa • Siswa diberi media kartu yang berisi gambar atau soal teka-teki silang untuk di jawab bersamadengan kelompoknya diberi waktu 15 menit untuk menjawab • Salah satu siswa dari masing-masing kelompok maju kedepan untuk menjawab teka teki silang yang telah dipersiapkan di papan tulis • Guru membahas jawaban teka-teki silang bersama dengan siswa • Guru memberikan <i>reward</i> berupa hadiah, pujian, maupun nilai kepada kelompok yang paling banyak mengisi kotak teka teki silang dengan benar. 	

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi kesimpulan dan memberi waktu kepada siswa untuk bertanya. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa dan melafazkan hamdalah untuk mengakhiri pembelajaran Guru mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam 	

G. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

a. Format Penilaian Kelompok

No	Nama Kelompok	Aktivitas												Skor
		Keaktifan				Kepedulian dan Kesantunan				Inisiatif				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														
4														

Rubrik Penilaian

No	Indikator Penilaian		Skor
1	Keaktifan	Belum memperlihatkan keaktifannya dalam proses pembelajaran	1

		Mulai memperlihatkan keaktifannya dalam proses pembelajaran	2
		Mulai berkembang keaktifannya dalam melaksanakan proses pembelajaran	3
		Mulai membudayakan keaktifannya dalam melaksanakan proses pembelajaran	4
2	Kepedulian dan kesantunan	Tidak mau menghargai pendapat orang lain dan menyampaikan pendapatnya dekat bahasa yang kurang santun	1
		Kurang menghargai pendapat orang lain dan kurang santun	2
		Menghargai orang lain namun kurang santun dalam menanggapi pendapat orang lain	3
		Menghargai orang lain dan menanggapi pendapat dengan santun	4
3	Inisiatif	Belum memperlihatkan inisiatifnya	1
		Mulai memperlihatkan inisiatifnya	2
		Mulai berkembang inisiatifnya	3
		Mulai membudayakan inisiatifnya	4

Pedoman Pen-skoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum (12)}} \times 100$$

Remedial

Siswa yang belum paham dalam pembelajaran disuruh membaca di rumah dan mengulangi lagi pelajarannya.

Pengayaan

Peserta didik yang sudah menguasai materi, mengerjakan soal pengayaan yang telah disiapkan oleh guru berupa pertanyaan-pertanyaan tentang pengertian Asmaul Husna (Al Aziz, Al Ghaffar, Al Basit, An Nafi', Ar Ra'uf, Al Barr, Al Fattah, Al Adl, Al Qayyum), dalil tentang Asmaul Husna, manfaat perilaku meneladani Asmaul Husna dan fakta, fenomena

Tabel
Daftar Nilai Pra Siklus

Satuan Pendidikan : MTs Al Ikhlas Bah Jambi
 Mata Pelajaran : Akidah Akhlak.
 Materi pokok : Asmaul Husna
 Jumlah siswa : 33 siswa.
 Tahun Ajaran : 2016/2017

No	Nama Siswa	Nilai Pra Tindakan	Keterangan
1	Aisyah Azizah Nur S	60	Belum Tuntas
2	Asmah Naziha	70	Belum Tuntas
3	Aura Rohmatul Umayyah	50	Belum Tuntas
4	Azmi Ayu Fauziah B	60	Belum Tuntas
5	Candy Khairani	60	Belum Tuntas
6	Dicky Ardiansyah	60	Belum Tuntas
7	Dwi Nazla Rahmadanti	80	Tuntas
8	Fahmi Kurniawan	50	Belum Tuntas
9	Febri Rifai	60	Belum Tuntas
10	Filta Ananta	50	Belum Tuntas
11	Halimatusya'diyah	60	Belum Tuntas
12	Hanifah Maharani	50	Belum Tuntas
13	Jodi Indrana	50	Belum Tuntas
14	Kiko Kusuma	60	Belum Tuntas
15	Muhammad Dwi Prasetyo	80	Tuntas
16	Muhammad Harun Nabila	40	Belum Tuntas
17	Nabila Uzdah Humairo	60	Belum Tuntas
18	Nasuha Rahmadania S	60	Belum Tuntas
19	Rasika Samhan	80	Tuntas
20	Refa Lestari	70	Belum Tuntas
21	Rhafly Fadhli Disastra	80	Tuntas
22	Rhefry Fadhlul Disastra	80	Tuntas
23	Ricky Ardiansyah Sinaga	70	Belum Tuntas
24	Ridwan Hadi Damanik	40	Belum Tuntas
25	Rizky Nazwa Nazhirah	50	Belum Tuntas
26	Shaum Alq'n Saka	60	Belum Tuntas
27	Suci Puspita	50	Belum Tuntas
28	Utomo Ade Putra Pakpakhan	40	Belum Tuntas
29	Wahyudi Saragih	40	Belum Tuntas
30	Winanda	60	Belum Tuntas
31	Yusuf Aditya	50	Belum Tuntas
32	Zihan Azhari	40	Belum Tuntas
33	Siti Habibah	80	Tuntas

Hasil pengamatan aktifitas Peserta Didik Pada Tahap Siklus 1

Asmaul Husna Dengan Media Kartu Permainan Dengan Metode *Crossword*

Puzzle

Pengamatan tindakan :

No	Nama	Aspek Pengamatan				Jumlah Score	
		A	B	C	D		
1	Aisyah Azizah Nur S	4	3	3	3	4	17
2	Asmah Naziha	4	4	4	3	4	19
3	Aura Rohmatul Umayyah	4	4	3	3	4	18
4	Azmi Ayu Fauziah B	4	4	3	4	4	19
5	Candy Khairani	4	4	3	3	3	17
6	Dicky Ardiansyah	3	4	3	4	4	18
7	Dwi Nazla Rahmadanti	4	4	3	4	4	19
8	Fahmi Kurniawan	3	4	3	4	4	18
9	Febri Rifai	4	4	3	4	4	19
10	Filta Ananta	4	4	4	3	4	19
11	Halimatusya'diyah	4	4	4	4	5	21
12	Hanifah Maharani	4	3	4	4	4	19
13	Jodi Indrana	4	4	4	4	4	20
14	Kiko Kusuma	4	4	4	3	4	19
15	Muhammad Dwi Prasetyo	4	3	3	4	5	19
16	Muhammad Harun Nabila	4	4	4	3	4	19
17	Nabila Uzdah Humairo	4	4	4	3	4	19
18	Nasuha Rahmadania S	4	5	3	3	3	18
19	Rasika Samhan	4	4	4	4	4	20
20	Refa Lestari	3	3	3	3	3	15
21	Rhafly Fadhli Disastra	3	4	3	4	4	18
22	Rhefry Fadhlul Disastra	3	3	3	4	4	17
23	Ricky Ardiansyah Sinaga	5	4	4	4	4	21
24	Ridwan Hadi Damanik	5	4	5	4	5	23
25	Rizky Nazwa Nazhirah	3	3	3	3	4	16
26	Shaum Alq'n Saka	5	4	3	4	5	21
27	Suci Puspita	3	4	3	3	3	16
28	Utomo Ade Putra Pakpakhan	4	4	3	3	3	17
29	Wahyudi Saragih	4	4	4	4	5	21
30	Winanda	5	4	3	4	5	21
31	Yusuf Aditya	4	4	4	3	4	19
32	Zihan Azhari	4	4	3	3	4	18
33	Siti Habibah	4	4	4	3	4	19
Jumlah		129	127	114	116	133	619

Tabel
Daftar Nilai Siklus I

Satuan Pendidikan : MTs Al Ikhlas Bah Jambi
 Mata Pelajaran : Akidah Akhlak.
 Materi pokok : Asmaul Husna
 Jumlah siswa : 33 siswa.
 Tahun Ajaran : 2016/2017

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
1	Aisyah Azizah Nur S	70	Belum Tuntas
2	Asmah Naziha	80	Tuntas
3	Aura Rohmatul Umayyah	70	Belum Tuntas
4	Azmi Ayu Fauziah B	80	Tuntas
5	Candy Khairani	80	Tuntas
6	Dicky Ardiansyah	70	Belum Tuntas
7	Dwi Nazla Rahmadanti	90	Tuntas
8	Fahmi Kurniawan	70	Belum Tuntas
9	Febri Rifai	70	Belum Tuntas
10	Filta Ananta	70	Belum Tuntas
11	Halimatusya'diyah	60	Belum Tuntas
12	Hanifah Maharani	60	Belum Tuntas
13	Jodi Indrana	60	Belum Tuntas
14	Kiko Kusuma	70	Belum Tuntas
15	Muhammad Dwi Prasetyo	90	Belum Tuntas
16	Muhammad Harun Nabila	60	Belum Tuntas
17	Nabila Uzdah Humairo	70	Belum Tuntas
18	Nasuha Rahmadania S	80	Tuntas
19	Rasika Samhan	90	Tuntas
20	Refa Lestari	80	Tuntas
21	Rhafly Fadhli Disastra	90	Tuntas
22	Rhefry Fadhlul Disastra	90	Tuntas
23	Ricky Ardiansyah Sinaga	70	Belum Tuntas
24	Ridwan Hadi Damanik	60	Belum Tuntas
25	Rizky Nazwa Nazhirah	70	Belum Tuntas
26	Shaum Alq'n Saka	80	Tuntas
27	Suci Puspita	70	Belum Tuntas
28	Utomo Ade Putra Pakpakhan	80	Tuntas
29	Wahyudi Saragih	70	Belum Tuntas
30	Winanda	80	Tuntas
31	Yusuf Aditya	70	Belum Tuntas
32	Zihan Azhari	60	Belum Tuntas
33	Siti Habibah	90	Tuntas

Hasil pengamatan aktifitas Peserta Didik Pada Tahap Siklus 11

Asmaul Husna Dengan Media Kartu Permainan Dengan Metode *Crossword*

Puzzle

No	Nama	Aspek Pengamatan				Jumlah	
		A	B	C	D	E	Score
1	Aisyah Azizah Nur S	4	4	3	3	4	18
2	Asmah Naziha	4	4	4	4	5	21
3	Aura Rohmatul Umayyah	4	4	4	4	5	21
4	Azmi Ayu Fauziah B	4	4	4	4	4	20
5	Candy Khairani	5	5	4	3	4	21
6	Dicky Ardiansyah	5	4	5	5	5	24
7	Dwi Nazla Rahmadanti	4	4	4	3	4	19
8	Fahmi Kurniawan	5	4	5	5	5	24
9	Febri Rifai	4	5	4	4	4	21
10	Filta Ananta	4	4	5	5	5	23
11	Halimatusya'diyah	5	4	4	4	5	22
12	Hanifah Maharani	4	4	3	4	4	19
13	Jodi Indrana	4	4	5	5	5	23
14	Kiko Kusuma	5	4	4	4	5	22
15	Muhammad Dwi Prasetyo	4	4	4	4	4	20
16	Muhammad Harun Nabila	5	4	5	4	5	23
17	Nabila Uzdah Humairo	4	5	4	4	4	21
18	Nasuha Rahmadania S	5	5	5	4	5	24
19	Rasika Samhan	4	5	4	4	4	21
20	Refa Lestari	5	5	5	4	5	24
21	Rhafly Fadhli Disastra	4	4	4	4	5	21
22	Rhefry Fadhlul Disastra	3	4	3	3	3	16
23	Ricky Ardiansyah Sinaga	4	4	4	4	4	20
24	Ridwan Hadi Damanik	5	4	5	4	5	23
25	Rizky Nazwa Nazhirah	4	4	5	4	4	21
26	Shaum Alq'n Saka	4	4	3	4	3	18
27	Suci Puspita	4	4	4	3	3	18
28	Utomo Ade Putra Pakpakhan	4	5	4	5	4	22
29	Wahyudi Saragih	5	4	5	5	5	21
30	Winanda	5	5	5	4	5	24
31	Yusuf Aditya	4	5	4	4	4	21
32	Zihan Azhari	5	5	5	4	5	24
33	Siti Habibah	4	4	4	4	5	21
Jumlah		143	142	140	133	146	701

Tabel

Daftar Nilai Siklus II

Satuan Pendidikan : MTs Al Ikhlas Bah Jambi

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak.

Materi pokok : Asmaul Husna

Jumlah siswa : 33 siswa.

Tahun Ajaran : 2016/2017

No	Nama Siswa	Nilai Siklus II	Keterangan
1	Aisyah Azizah Nur S	80	Tuntas
2	Asmah Naziha	90	Tuntas
3	Aura Rohmatul Umayyah	90	Tuntas
4	Azmi Ayu Fauziah B	90	Tuntas
5	Candy Khairani	90	Tuntas
6	Dicky Ardiansyah	80	Tuntas
7	Dwi Nazla Rahmadanti	100	Tuntas
8	Fahmi Kurniawan	80	Tuntas
9	Febri Rifai	80	Tuntas
10	Filta Ananta	80	Tuntas
11	Halimatusya'diyah	80	Tuntas
12	Hanifah Maharani	70	Belum Tuntas
13	Jodi Indrana	80	Tuntas
14	Kiko Kusuma	90	Tuntas
15	Muhammad Dwi Prasetyo	100	Tuntas
16	Muhammad Harun Nabila	70	Belum Tuntas
17	Nabila Uzdah Humairo	90	Tuntas
18	Nasuha Rahmadania S	90	Tuntas
19	Rasika Samhan	100	Tuntas
20	Refa Lestari	90	Tuntas
21	Rhafly Fadhli Disastra	100	Tuntas
22	Rhefry Fadhlul Disastra	100	Tuntas
23	Ricky Ardiansyah Sinaga	90	Tuntas
24	Ridwan Hadi Damanik	90	Tuntas
25	Rizky Nazwa Nazhirah	90	Tuntas
26	Shaum Alq'n Saka	90	Tuntas
27	Suci Puspita	90	Tuntas
28	Utomo Ade Putra Pakpakhan	90	Tuntas
29	Wahyudi Saragih	70	Belum Tuntas
30	Winanda	90	Tuntas
31	Yusuf Aditya	80	Tuntas
32	Zihan Azhari	70	Belum Tuntas
33	Siti Habibah	100	Tuntas

Hasil pengamatan Aktifitas Guru Pada Tahap Siklus I

Materi Asmaul Husna menggunakan Media Kartu Permainan dengan

Metode *Crossword Puzzle*

No	Aspek diamati	Keterampilan yang	Nilai					Rata-rata	Ket.
				1	2	3	4		
1	Membuka Pelajaran								
	e. Gaya mengajar guru					√		0,75	
	Menimbulkan rasa ingin tahu								
	f. Mengajukan pertanyaan					√		0,75	
	g. Mengemukakan tujuan pembelajaran					√		0,75	
	h. Menjelaskan konsep bahan sebelum dirinci					√		0,75	
2	Menjelaskan Pelajaran								
	e. Kalimatnya sederhana (tidak berbelit-belit)						√	1	
	f. Penggunaan kata tidak meragukan					√		0,75	
	g. Memberikan contoh yang sesuai dengan pengertian yang dijelaskan					√		0,75	
	h. Pengulangan untuk hal-hal yang dianggap penting.					√		0,75	
3	Komunikasi dengan siswa								
	f. Mengungkapkan pertanyaan secara jelas dan singkat					√		0,75	
	g. Pertanyaan penyebaran ditujukan ke seluruh kelas					√		0,75	
	h. Pemberian waktu berpikir					√		0,75	
	i. Memotivasi siswa untuk bertanya					√		0,75	
	j. Memberikan respon dan jawaban atas pertanyaan siswa					√		0,75	
4.	Pengelolaan Kelas								
	c. Upaya menertibkan siswa					√		0,75	
	d. Menanggapi perilaku siswa yang bermasalah								
						√		0,75	

5.	Melaksanakan Evaluasi		
e.	menuliskan hasil kerja siswa per individu	√	0,75
f.	Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa	√	0,75
g.	Memotivasi siswa yang hasil kerjanya kurang baik	√	0,75
h.	Memberikan tugas dan tes hasil belajar	√	0,75
6.	Menutup Pelajaran		
e.	Menyimpulkan materi pelajaran	√	1
f.	Memberikan tugas	√	0,75
g.	Menginformasikan materi pelajaran selanjutnya	√	0,75
7.	Efisiensi penggunaan waktu		
e.	Ketepatan waktu memulai pelajaran	√	0,75
f.	Ketepatan waktu menyajikan pelajaran		
g.	Ketepatan waktu mengadakan evaluasi	√	0,75
h.	Ketepatan waktu mengakhiri pelajaran	√	0,75
		√	0,75

Hasil pengamatan Aktifitas Guru Pada Tahap Siklus II

Materi Asmaul Husna menggunakan Media Kartu Permainan dengan

Metode *Crossword Puzzle*

No	Aspek diamati	Keterampilan yang	Nilai					Rata-rata	Ket.
				1	2	3	4		
1	Membuka Pelajaran								
	e. Gaya mengajar guru					√		0,75	
	Menimbulkan rasa ingin tahu								
	f. Mengajukan pertanyaan						√		
	g. Mengemukakan tujuan pembelajaran						√	1	
								1	
	h. Menjelaskan konsep bahan sebelum dirinci						√	1	
2	Menjelaskan Pelajaran								
	e. Kalimatnya sederhana (tidak berbelit-belit)						√	1	
	f. Penggunaan kata tidak meragukan					√		0,75	
	g. Memberikan contoh yang sesuai dengan pengertian yang dijelaskan					√		0,75	
	h. Pengulangan untuk hal-hal yang dianggap penting.					√		0,75	
3	Komunikasi dengan siswa								
	f. Mengungkapkan pertanyaan secara jelas dan singkat					√		0,75	
	g. Pertanyaan penyebaran ditujukan ke seluruh kelas					√		0,75	
	h. Pemberian waktu berpikir						√	1	
	i. Memotivasi siswa untuk bertanya					√		0,75	
	j. Memberikan respon dan jawaban atas pertanyaan siswa					√		0,75	
4.	Pengelolaan Kelas								
	c. Upaya menertibkan siswa					√		0,75	
	d. Menanggapi perilaku siswa yang bermasalah					√		0,75	

5.	Melaksanakan Evaluasi		
	e. menuliskan hasil kerja siswa per individu	√	0,75
	f. Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa	√	1
	g. Memotivasi siswa yang hasil kerjanya kurang baik	√	0,75
	h. Memberikan tugas dan tes hasil belajar	√	0,75
6.	Menutup Pelajaran		
	d. Menyimpulkan materi pelajaran	√	1
	e. Memberikan tugas	√	0,75
	f. Menginformasikan materi pelajaran selanjutnya	√	0,75
7.	Efisiensi penggunaan waktu		
	e. Ketepatan waktu memulai pelajaran	√	1
	f. Ketepatan waktu menyajikan pelajaran	√	1
	g. Ketepatan waktu mengadakan evaluasi	√	0,75
	h. Ketepatan waktu mengakhiri pelajaran	√	0,75



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. 6615683 - 6622925 Fax. 6615683,
 Email : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-1345/ITK/ITK.V.1/PP.00.9/02/2017
 Lampiran : -
 Hal : Izin Riset

27 Februari 2017

Yth. Kepala MTs. Al- Ikhlas Bah Jambi

Assalamu 'alaikum Wr Wb

Dengan hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (karya ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : **Ulfa Suci Anggraini**
 T.T/ Lahir : Bah Jambi, 24 Januari 1996
 NIM : 31133307
 Sem/Jurusan : VII / Pendidikan Agama Islam

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di MTs. Al- Ikhlas Bah Jambi guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

"UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU PERMAINAN DENGAN METODE CROSSWORD PUZZLE PADA SISWA KELAS VII MTs. AL- IKHLAS BAH JAMBI KABUPATEN SIMALUNGUN"

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih.

Wassalam

Rektor Jurusan PAI



Amil Aidah Ritonga, MA
 NIP. 19701024 199603 2002

Tembusan:
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



**YAYASAN PENDIDIKAN
MADRASAH TSANAWIYAH AL-IKHLAS BAH JAMBI
'TINGKAT TSANAWIYAH'**

JL. MELATI NO. 1 NAGORI BAH JAMBI - JAWA MARAJA BAH JAMBI - SIMALUNGUN (21153)
NSM : 121212080010 - NPSN : 10264128 - SIOP : 1443 TAHUN 2010 - AKREDITASI : 'B'

SURAT KETERANGAN

Nomor : 06/KET/MTs/Al-Ikh/BAJ/2017

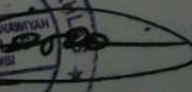
Yang bertanda tangan di bawah ini :

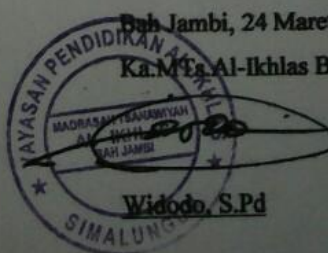
Nama	: WIDODO, S.Pd
NIP	: -
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a	: Ulfa Suci Anggraini
Tempat/Tgl.Lahir	: Bah Jambi, 24 Januari 1996
NIM	: 31133307
Sem/Jurusan	: VII / Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: "UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU PERMAINAN DENGAN METODE CROSSWOED PUZZLE PADA SISWA KELAS VII MTs. AL-IKHLAS BAH JAMBI KABUPATEN SIMALUNGUN"

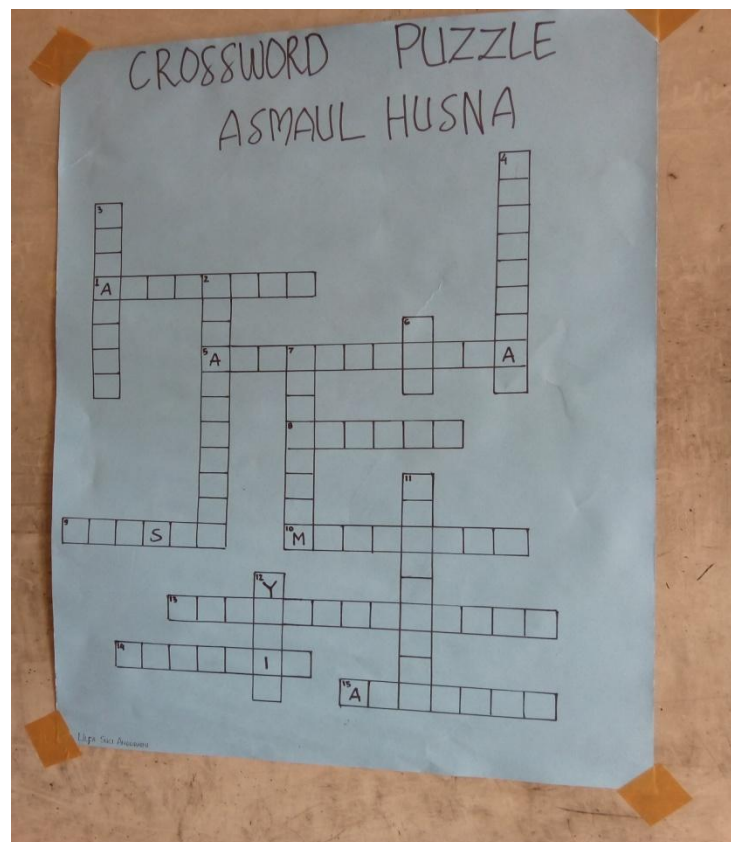
Telah selesai melaksanakan riset di MTs. Al-Ikhlas Bah Jambi, pada tanggal 01 s/d 24 Maret 2017.
Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dan diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bah Jambi, 24 Maret 2017
Ka.MTs Al-Ikhlas Bah Jambi

Widodo, S.Pd



Gambar : Melakukan Proses Belajar Mengajar Menggunakan Media Kartu Permainan Dengan Metode *Crossword Puzzle*





Catatan:



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. (061) 6615683



Nama : Ulfa Suci Anggraini

NIM : 31133307

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan dgn Metode Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas VII MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kab. Simalungun

**FAKULTAS ILMU TARRBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMIA ISLAM**

Pembimbing I	Dr. Ali Imran Sinaga, MA
Pembimbing II	Dr. Muswar Rangkuti, MA

PEMBIMBING I		
Pertemuan/ Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
6/12-2017	Suara proposal Skripsi.	
19/12-2017	Pembuatan proposal	
20/12-2017	Revisi - Uraian Isi - Rpp. (metode/materi)	
23/12-2017	Ace pmp	
10/1-2018	Ace tase	

PEMBIMBING II		
Pertemuan/ Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
8/12-2016	Pengaturan pembuatan proposal & konfirmasi judul	
3/12-2017	Revisi proposal bab II	
8/12-2017	Ace Proposal	
27/12-2017	Tanda tangan proposal.	
27/12-2017	Pengaturan bab IV dan V	
14/1-2018	Revisi bab IV dan V	
3/1-2018	Pembuatan Abstrak	
10/1-2018	Teknik Penulisan	
12/1-2018	Ace Skripsi	

Catatan:

1. Pada saat bimbingan, kartu ini harus diisi dan dilampirkan oleh pembimbing.
2. Kartu ini harus dilampirkan sebagai syarat pada saat mendaftar sidang munaqasyah.

Medan, 24 Oktober 2017
 an. Dekan
 Ketua Jurusan PAI
 Dr. Asriyulqah Rionga, MA
 NIP. 19701024 199603 2 002